
Def Jam Vendetta › Megaman › Brute Force › Stuntman
Megacon
Nº 10 · Julio/Agosto 2003 · www.elcorteingles.
Los mejores
Tomb Raider
El lado oscuro de Lara
Eye Toy
Diversión interactiva
Wario World
Todo por la pasta
Star Wars
Caballeros de la antigua República
Pokémon
Del Rubí al Zafiro
Socom
Abre la veda online en PS2

"SEGURO QUE ESTO NO VA A MEJORAR MI RESACA..."

BEER

BLACK & BRUISED™

Cuando la vida te arrincone ¡no dejes de luchar!

Mickey El Puños **es el propietario de un bar al que le va mucho la juerga. Le encanta el juego y las apuestas pero odia pagar sus deudas. Únete a Mickey y a otros 18 boxeadores chiflados y lo pasarás en grande. Pero ten cuidado, ya que lo que pasa en la vida de los jugadores afecta a su actuación en el ring y viceversa.**

Montones de expresiones faciales e insultos

21 rings de boxeo y zonas de lucha diferentes.

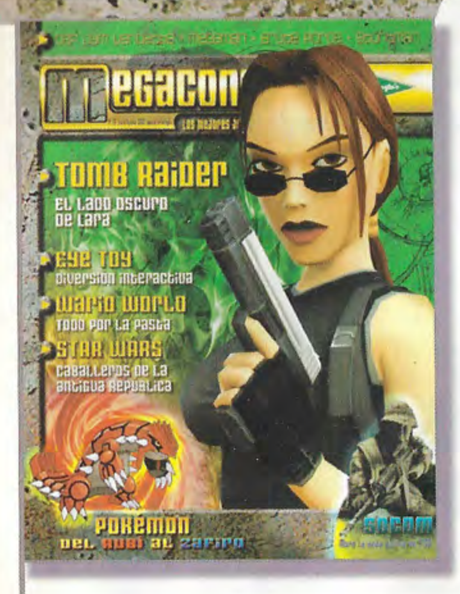
24 combos por personaje

VIVENDI UNIVERSAL games · digital Fiction™ · NINTENDO GAMECUBE · PlayStation®2 · MAJESCO · CLUB WWW.VUP-INTERACTIVE.ES · 12+ www.pegi.info



VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

JULIO/AGOSTO 2003



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
Pza. Marqués de Salamanca, nº10, 2º dcha. 28006 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail: megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Diseño y Maquetación:
Raúl Blázquez
Colaboradores:
Galibo, Hal, Macarena Cuadrado

Producción:
Antonio Monzón
Publicidad Madrid:
Federico Noguera (Director)
Carlos Viere, Jorge Álvarez, Gabriela Rabinowicz
Publicidad Barcelona:
Gregorio Gracia
Telf: 93 296 68 50
Móvil:609 50 29 10
Fax: 93 331 95 15
C/Santa Eulalia 36-40 Esc.B, 1º Dsp.8, Barcelona
Fotomecánica:
PH Color
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002

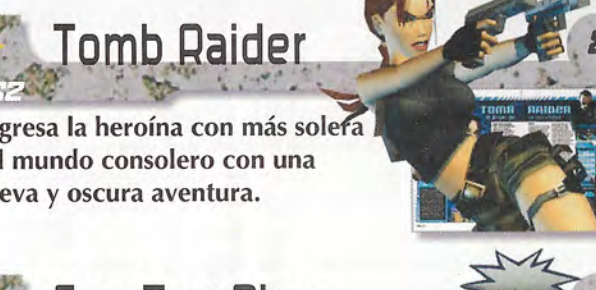


Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.



SOCOM 6
PS2

Alístate a su equipo de élite y realiza operaciones especiales en el nuevo universo online de PS2.



Tomb Raider 8
PS2

Regresa la heroína con más solera del mundo consolero con una nueva y oscura aventura.



Eye Toy Play 10
PS2

Diversión y originalidad a partes iguales en un juego ideal para toda la familia.



Wario World 16
GAME CUBE

Ni come ni deja comer. Así es el fastidioso Wario. Eso sí te lo vas a pasar en grande con él.

KOTOR 22
XBOX

Los caballeros de la antigua República le sacan partido a "La Fuerza" en un RPG "galáctico".



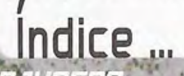
Brute Force 24
XBOX

Dirige al mejor escuadrón en un shooter explosivo. ¡Viva la fuerza bruta!



Pokémon 30

Ya están aquí las esperadas ediciones Rubí y Zafiro para hacer las delicias de propios y extraños.



Índice ...
... PORJUEGOS

Def Jam Vendetta /10 Dinasty Warriors /14 Dragonball Z The Legacy of Goku 2 /34 Dragon's Lair 3D /28 Los ángeles de Charlie /16 Megaman Network Transmission /20 Piglet, el gran juego /21 Return to Castle Wolfenstein Operation Resurrection /14 Soldier of Fortune /28 Starsky&Hutch /26 Stuntman /32 Tour de Francia Centenary Edition /16 V-Rally 3 /21 Wario Ware Inc. /34

La llave virtual

Si hay algo que dejan las ferias es el subidón de la libido videojuguetera que llevamos dentro. Arriba el telón y... voilá, nuestros ojos se ponen como platos ante la fascinante estela de pixels y magia traída por los títulos del futuro. Así, novedades presentadas en el E3 de los Angeles, como Full Spectrum Warrior o el mismísimo Halo 2, no hacen más que revitalizar las ansias de jugar. Abierto el apetito (lo hicimos en el anterior número de Megaconsolas), habrá que esperar el día de darnos el atracón con tal o cual juego en nuestra consola. Claro que lo de Los Angeles queda lejos y el goteo de sus novedades no siempre es tan rápido como quisiéramos. Por eso nos alegra que en unas jornadas como las de El Salón del Entretenimiento Electrónico (S2e), celebradas el pasado mes en Madrid, los usuarios hayan tenido la oportunidad de probar algunos juegos antes de su "estreno" oficial, tal como el estupendo Soul Calibur 2, o participar del pistoletazo de salida de la nueva saga de Pokémon en una sala llena de GBAs ex profesa para la ocasión. Como se suele decir en estos casos, así se hace afición. Y precisamente con Rubí y Zafiro en nuestras páginas nos sumamos a la causa de hacer de este verano una estación medida en grados consoleros. Pero también con las operaciones online de SOCOM en PS2, o con las nuevas aventuras de Lara o las galácticas de KOTOR, o con las diabluras de Wario, o...
Que lo paseis muy bien, por qué no, también jugando. **José María Fillol**





Con PS2 Online y Game Boy Multiplayer

MULTIPLICA TUS POSIBILIDADES DE JUEGO

Cada día son mayores los horizontes que se abren en el mundo consolero, y Sony y Nintendo no pierden comba. Ahora PlayStation 2 acaba de aterrizar en la era online, como ya lo hicieron Xbox Live y juegos específicos de Game Cube, lanzando al mercado un adaptador de red (Ethernet) que junto con un disco de acceso que se vende junto a él, una tarjeta de memoria, un contrato con un proveedor de banda ancha, un dispositivo de red (módem ADSL, módem cable, router o un decodificador de TV digital por cable) y, por supuesto, la PS2, tendremos todo lo necesario para jugar en línea a títulos como SOCOM, My Street, Twisted Metal Black Online o Destruction Derby Arenas. Además, podemos chatear con la ayuda de Ethernet, así como acceder al servicio exclusivo de Central Station, portal dedicado a ofrecer la última hora relacionado con los juegos en red. Casi nada al aparato

Game Boy en la tele

Tampoco Nintendo se queda atrás en cuanto a presentar novedades tecnológicas. Su periférico para Game Cube, Game Boy Multiplayer, ya está en el mercado para hacer realidad el sueño de jugar en la pantalla del televisor cualquiera de los 1.000 juegos existentes en el catálogo de Game Boy. Sencillo de instalar, el nuevo accesorio se ajusta perfectamente a la base de la consola y permite utilizar los mandos de control de GC o la propia GBA para disfrutar de los juegos. Inserta el Mini DVD-ROM que viene con GB Player, el cartucho de Game Boy que más te apetezca y... ¡A jugar! Y con un cable link, mientras uno de los jugadores ve el desarrollo de la acción en la tele, el resto puede seguir la partida en su portátil de 32 bits. ¿Se puede pedir más?



La nueva era online acaba de inaugurarse en PS2. Tony Hawk es uno de los títulos que podremos jugar .

Climax nos presenta su última creación

SUDEKI PREPARADO PARA SALTAR A LA PALESTRA

Estuvimos en la presentación de Sudeki, la nueva gran apuesta para X-Box.
Sudeki es un juego de rol a tiempo real en el que podremos manejar hasta cuatro personajes en muchas ocasiones al mismo tiempo. La novedad más impactante, o al menos la que más nos sorprendió, es que no tendremos la opción de detener la acción del juego en ningún momento, tan solo podremos ralentizarla. Así pues, mucha atención y no nos distraigamos ni un segundo mientras elegimos las magias o armas que utilizaremos en el combate.
La desarrolladora británica Climax ha tardado más de tres años en la manufacturación de «Sudeki» y nosotros podremos disfrutar de este mágico mundo en otoño de 2003.



El épico juego de Lucas Arts llegará en septiembre

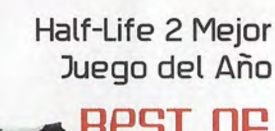
GLADIUS SALTA A LA ARENA

Los combates inspirados en el Mundo Antiguo avisan con ponerse de moda. A partir de septiembre nos espera jugar a «Gladius», un espectacular RPG made in Lucas Arts sumergido en los brutales torneos de gladiadores. Acción y estrategia dentro de un argumento épico ilustrado con un estilo visual de campanillas y en donde el jugador debe elegir entre dos personajes heroicos (Ursula o Valens) para disputar emocionantes combates tanto en el modo Historia como en el Cooperativo. La jugabilidad promete lo suyo al poder entrenar a una escuela de gladiadores en el uso de mortíferas armas que pondrá en práctica en apoteósicas batallas, incluso más allá de la arena del circo.



Half-Life 2 Mejor Juego del Año

BEST OF E3







Tras la última edición de la Feria Electrónica del Entretenimiento (E3) de Los Angeles el pasado mes de mayo, se han dado a conocer los videojuegos ganadores con los premios "Best of E3" en sus 16 categorías. El gran triunfador fue Half-Life 2, shooter subjetivo para PC y de pronta aparición en Xbox, que acaparó el galardón al Mejor Juego del E3, además del de Mejor Juego de Acción. Otros juegos ganadores fueron Full Spectrum Warrior (Mejor Juego Original), Halo 2 (Mejor Juego de Consola), Prince of Persia: The Sands of Time (Mejor Juego de Aventura), Soul Calibur 2 (Mejor Juego de Lucha), Fable (Mejor RPG), Gran Turismo 4 (Mejor Juego de Conducción), Tony Hawk´s Underground (Mejor Juego Deportivo) y Eye Toy como mejor periférico.



Caliente, caliente

¿Quién dijo que sólo las bicicletas son para el verano? En materia de ocio y asueto, los videojuegos se llevan la palma este año. Tradicionalmente, la sequía canicular era inalterable en todos los campos: ni un buen estreno, ni un buen disco y ni un buen juego que echarse a la boca en agosto y casi julio. Pero ahora... No hay más que repasar las novedades a la vuelta de hoja, empezando por las nuevas y esperadísimas versiones de «Pokémon» (con cerca de cinco millones de unidades vendidas en seis meses en japón y USA), siguiendo por el SOCOM y su versión on line de banda ancha (y los auriculares fetenes) y más de lo mismo con el no menos revolucionario «Eye Toy», el primer juego interactivo de la Historia, el chispeante «Wario World» o el galáctico «KOTOR» . ¿Y qué decir de Larita Croft, que prefiere tostarse al sol antes que comerse el turrón? A jugar y a darle al pay-pay se ha dicho...

Freakieman

Breves

Tony Hawk en el móvil

En el Salón del Entretenimiento Electrónico (S2e), celebrado los días 26 a 29 de junio en Madrid, pudimos ver el último móvil Java de Ericsson, el T310, con una versión "mini" de serie de Tony Hawk 4. Lo probamos y el resultado fue sorprendente.

Más fútbol

Visto los buenos réditos que le proporcionan los simuladores de fútbol, Konami está creando un nuevo juego del deporte rey con el mismo equipo de Pro Evolution. El juego se llamará Final Formation y saldrá en Japón en septiembre para PS2 y GC.

Matrix superventas

En poco más de un mes, Enter The Matrix de Atari ha vendido 2.5 millones de unidades en Norteamérica, Europa y en los países de Asia y del Pacífico (excepto Japón), convirtiéndose en el decimocuarto título/licencia del catálogo de esta compañía en cruzar este umbral de ventas, y en el más rápidamente vendido.

TOP TEN VENTAS

El Corte Inglés

1. **Enter the Matrix** PS2
2. **Splinter Cell** PS2
3. **Moto GP3** PS2
4. **Los Sims** PS2
5. **Rachet&Clank** PS2
6. **Fifa 2003** PS2
7. **The Legend of Zelda** GBA
8. **This is Football 2003** PS2
9. **The Legend of Zelda** Game Cube
10. **Devil May Cry 2** PS2





SOCOM U.S.

El terror de los

El equipo especial de SOCOM interviene en misiones antiterroristas, allá donde las fuerzas convencionales han fracasado. Son silenciosos, letales y efectivos ¿Estás preparado para unirte a ellos y luchar por la libertad?

Los escenarios van desde entornos industriales a lujuriosas selvas.

De hecho, si eres jugador de PC, probablemente te suene la peli, pero con otro título: «Counter Strike». Esta interpretación digital de los juegos de policías y ladrones lleva años causando furor en el mundillo online, y «SOCOM Navy Seals» está directamente inspirada en ella. Lo bueno de este juego de PS2 es que no solo puedes disfrutar del juego en línea, sino que además cuentas con un modo individual de doce misiones que te servirán para curtirte en las difíciles labores de la lucha anti-terrorista: rescatar rehenes, recuperar documentos, infiltrarse en bases... ¡en fin, lo de todos los días!

Tú eres el líder

En las misiones para un jugador desempeñas el papel de líder de una pequeña unidad integrada por cuatro hombres. En principio vais divididos en dos parejas, y tras ser insertados en el lugar de la operación,

¡Alto y claro!

Cuando te compras «SOCOM», el juego incluye un auricular de lo más cuco con micrófono incorporado. "¿Para que lo quiero yo, si no tengo intención de jugarlo en línea?", se preguntarán algunos. Bien, el auricular no solo sirve para hablar con tus compañeros de juego online, sino que también se usa durante el juego para simular las conversaciones radiofónicas. ¡Es un efecto súper chulo!

NAVY SEALS terroristas

tienes que impartir las órdenes necesarias para llevar a cabo los objetivos con la mínima cantidad de bajas posible... ¡y sin que los terroristas te metan un tiro en la calabaza, claro está! No es un juego de acción pura al uso, como podrían serlo «Red Faction 2» o «Time Splitters 2», ya que aquí la clave está en el sigilo y la ocultación. Un sistema de daños realista garantiza que cada bala disparada es extremadamente letal, así que aprovechar la cobertura y mantener la cabeza baja es fundamental si quieres tener éxito. No esperes encontrar botiquines para recuperarte de tus heridas, ni confíes en ir cargado de armas como si fueras un arsenal andante. Solo puedes llevar un arma principal, otra secundaria, y tal vez algunas granadas de apoyo. Si se te acaba la munición... bueno, siempre podrás recoger el arma de un enemigo caído. ¡Pero procura que cada tiro cuente!

Entra en la Red

En las partidas online, la supervivencia se hace todavía más ardua. Consisten en duelos por equipos, cuatro contra cuatro, con diversas modalidades de juego. Si te matan, no resucitas hasta la siguiente ronda, por lo que realmente te interesa ir con cuidado. Conversar mediante el comunicador para establecer una táctica de equipo coherente es la clave para salir victorioso. ¡Los lobos solitarios tienen poco que hacer contra una escuadra bien coordinada!

Técnicamente, SOCOM Navy Seal parece un tanto austero, pero es en la atención a los detalles donde destaca. Cuidadas animaciones, escenarios de diseño realista... Cuanto más lo ves, más te va gustando. El sonido es uno de sus puntos fuertes, y es una gozada oír las voces mediante el comunicador, o descubrir que los terroristas hablan en su propio idioma. Tanto si vas a jugarlo online como si no, es un título que de verdad te pone la piel de gallina con su vibrante realismo.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Acción

Lanzamiento
Junio

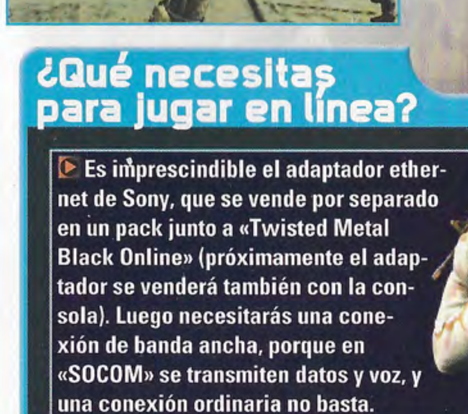
Cibercontacto
www.us.playstation.com/games/SCUS-97134/

Dirigido a ...
Jóvenes-Adultos

Plataformas
PS2


Cada arma tiene sus propios atributos de velocidad de disparo, precisión y sigilo.







¿Qué necesitas para jugar en línea?

Es imprescindible el adaptador ethernet de Sony, que se vende por separado en un pack junto a «Twisted Metal Black Online» (próximamente el adaptador se venderá también con la consola). Luego necesitarás una conexión de banda ancha, porque en «SOCOM» se transmiten datos y voz, y una conexión ordinaria no basta.

7 FLASHES

Caray, desde que ha llegado **«Clock Tower 3»**, estamos pasando unas angustias... y es que esto de tener que salir corriendo para que no te pille el monstruo es de lo más agobiante. Para pasarnos el susto, hemos descubierto que lo mejor es jugar a **«Tribes Aerial Assault»** y **«Armored Core 3»**. El primero tiene el encanto del online, y vas por


Hay momentos en «Clock Tower 3» donde lo mejor es poner la quinta y huir. ¿Pies, para qué os quiero?

ahí con una mochila cohete a la espalda, conduciendo vehículos y trabajando en equipo para liquidar a los adversarios. El segundo va de robots gigantes tipo militar que puedes personalizar a tu gusto. ¡Es como el **«Gran Turismo»** de los juegos de mechas! Eso sí, ambos tienen en común armas potentes para disparar a mansalva, ¡qué catarsis, oye! En **«Starsky&Hutch»** también se pegan muchos tiros, pero no es lo mismo, porque si no tienes a alguien que te conduzca, no estás nada concentrado en la tarea de abatir a los malos. En cambio, **«Formula One 2003»** y **«Racing Simulation 3»** son juegos de carreras puros en los que precisamente de lo que tienes que preocuparte es de conducir con total precisión para ganar. Nada, que al final lo mejor será relajarse, echarse unos partidillos a **«Summer Heat Beach Volley»** y disfrutar de las mozas en bikini.


A las tórridas chicas de DOAX les ha salido competencia en «Summer Heat Beach Volley».

TOMB
El ángel de



Llega la reina indiscutible: Croft, Lara Croft. Ahora más potente, más rotunda y hasta con dilemas morales y todo. La "negra" de Sony se apunta un triple con esta fetén versión.

Lara, luz de nuestras consolas, fuego de nuestros sueños virtuales, pecado mío, alma mía. La-ri-ta. Ya, sabemos que de nínfula de Nabokov la moza tiene poco pero, como cantar de gesta para darle la anhelada bienvenida a la Croft, bien alimenta, ¿verdad? El caso es que, después de su "espantada" en noviembre (con el subsiguiente pequeño terremoto en las cajas registradoras navideñas), la musa de Core Desing/ Eidos regresa con energías renovadas a la "negra" de Sony. Y menudas energías que se gasta la criatura. Más polígonos que una enciclopedia de geometría, más destreza que MacGyver haciendo un butrón, y más fluidez en las animaciones y movimientos que Zidane en la medular con el cuero cosido a la bota. Por partes, que nos emocionamos.

Maña y fuerza

Sabíamos lo de "sexo débil" no va con ella, pero algunos malintencionados ya querían colgarle la etiqueta de "seso débil". Por eso, en esta nueva entrega, una de las características principales de Lara 2003 es su potencia neuronal: es decir, tendrá que discurrir lo suyo para resolver enigmas y hasta deberá aprender ética y moral para tomar decisiones comprometidas. El apartado mamporrero lo delega bastante a la fuerza bruta de Kurtis Trent (¿nueva puya feminista?). Pero que no cunda el pánico: los cinco mil polígonos de los que disfruta la Croft también dan para un moldeado físico de lo más sinuoso de cerebro para abajo.

Kurtis Trent se presenta en esta secuela como otro personaje jugable, con capacidades sobrenaturales y sobrehumanas.

Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■■□

RAIDER la oscuridad

Nueva aventura

Primero, la historia misma, feliz compendio de las aventuras globalizadoras e ilustradas de la arqueóloga. En esta ocasión, Lara deberá trasladarse a París a petición de su maestro Werner Von Croy para atender la petición de un misterioso cliente llamado Eckhardt de encontrar unas pinturas malditas del siglo XIV. Sin embargo, al llegar a la Ciudad de la Luz, las sombras se ciernen sobre nuestra chica, que se verá falsamente acusada de asesinato por las autoridades al tiempo que rastrea la pista del dichoso Eckhardt por los callejones de Praga y, por el camino, desmantela una maligna y demoníaca secta de aviesas intenciones. Pero, y aquí llega una de las principales novedades del juego, la Croft no estará sola en su empeño, ya que un rudo aventurero llamado Kurtis Trent (personaje que podremos controlar y manejar con total autonomía, aunque tampoco interviene demasiado en el juego, todo sea dicho) echará un cable a nuestra aventurera sietemachos que, descargada de la responsabilidad "física", tendrá que concentrarse en situaciones peliagudas, de doble fondo y que incluso pondrán en peligro su entereza mental. Además, nada de hacer la guerra por su cuenta: tendrá que potenciar su sociabilidad y parlamentar con el prójimo para resolver más de un apuro. Casi, casi, como un RPG más rolero que rockero. Que por algo ésta es "una nueva Lara para una nueva generación", como reza el eslogan fundacional del juego.

En fin, un despliegue gráfico, argumental y humano ampliamente justificado en un juego que, como en botica, tiene de todo: survival horror, acción pura y dura (para algunos a la altura del «Metal gear solid» ná menos), estrategia..., amén de generosidad en duración, perfección técnica en niveles y escenarios, más habilidades y movimientos que nunca y hasta una banda sonora made in Filarmónica de Londres. O sea que el veredicto queda claro: Larita está más lozana, guerrera y «madura» que nunca (incluido su territorio natal PC). Las viejas chicas guerreras nunca mueren. Sólo se retocan los pómulos (y otras protuberancias) digitalmente y a correr. Ah, Larita de nuestras entretelas...



Ficha Técnica

Compañía
Eidos

Género
Acción-Aventuras

Lanzamiento
Julio

Cibercontacto
www.tombraider.com

Dirigido a ...
Jóvenes

Plataform
PS2

Guía del juego

Palabras de los mismísimos desarrolladores del meollo (Adrian Smith, Richard Morton y Jerr O'Carroll al frente): "la mejor guía del juego es fijarse en el comportamiento de Lara: cómo habla e interactúa, cómo se defiende, cómo piensa, cómo reacciona ante ese lado oscuro a lo Tim Burton... cómo luce en vaqueros por París" (bueno, eso último es de nuestra cosecha). Cierto. Ahora más que nunca, la clave de «Tomb Raider» reside en nuestra querida heroína y en su evolución física y principalmente psíquica. No hay más que fijarse en la función sigilo con la que peina las calles de París, que a su vez debe combinar con su tradicional sagacidad para resolver los puzzles de «La Tumba del Hermano Oscuro» y la acción del segundo escenario de Praga.



Lara ha crecido: tiene dilemas morales y se hace más preguntas (¿Qué hace una chica como tú en una situación como esta?)

Para ello, nada mejor que un control totalmente analógico y los escenarios "inteligentes" que sólo permiten explorarse a fondo cuando tengamos a Lara con más de un hervor en la aventura. Desde luego, estos elementos (sin contar la revolucionaria y culminante inclusión de Kurtis) obligó a un mayor perfeccionamiento técnico y gráfico (eso explica en parte su retraso de más de medio año en el mercado, ya que el guión y los personajes ya estaban totalmente perfilados al principio). Lo dicho: la clave está en Rebeca, digo en Lara: a marcarla (más) de cerca se ha dicho. Un placer.



Ahora, Lara y sus enemigos son más inteligentes.



Como siempre en Tomb Raider, mucha acción.





A tumba abierta

Parece que fue ayer pero la franquicia «Tomb Raider» ya ha cumplido siete cumpleaños. Muchos títulos, versiones y refritos (más «Lara Chof» que otra cosa), treinta millones de copias vendidas, un par de películas (la última , «The Cradle of Life», a la vuelta de la esquina con Angelina Jolie nuevamente en la piel de la intrépida arqueóloga) y un diploma olímpico como cuarto mejor juego de la historia (tras «Pac man», «Super Mario» y «Sonic»), según encuesta masiva en el Reino Unido, son algunas joyas de su corona.

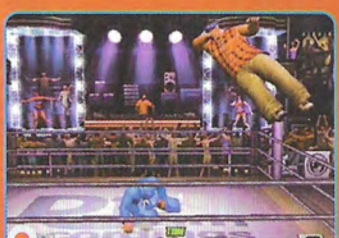


PS2

Def Jam Vendetta

¿Quién dijo que el circo estaba de carpa caída? Sí, sí (emperatriz). Los chicos de EA, en comandita con AKI Corporation, han levantado uno de "aquí" te espero (hoy estamos con el chiste malo subido, mira por dónde), y con más pistas que en el Cluedo. Por si alguno no se había dado cuenta, cosa difícil viendo las imágenes que ilustran este racimo de letras, hablamos del no muy noble arte del wrestling, ¿deporte? que sigue contando con un número creciente de títulos en el ring consolero; aunque para más de uno (incluyendo algún fiero guerrero de esta casa), el género tenga menos fuste que Margarita Seisdedos e hija en "Negro sobre blanco" (aunque sorpresas te da la vida). A lo que vamos: aún con las yoyas del «Pride» retumbando en nuestros tímpanos, ahora se presenta una nueva ensalada de golpes altos, medios y bajos, aunque sepamos que no hacen mucha pupita. Pero eso es lo de menos. Lo que importa es la apariencia. Y de eso se bastan y sobran los showmen del Big. Aparte de los modos de juego habituales en estos casos (competición, exhibición, supervivencia y en equipo), contamos con un modo historia donde deberemos medrar en el mundillo desde los clubes de la lucha clandestinos al mismísimo Caesar Palace. Una vez allí, tendremos que batirnos el cobre con más de cuarenta y cinco luchadores a cual más estrafalario y con nombres como Funkmaster, Flex o WC. Como es marca de la casa (pensemos en «NBA Street»), los movimientos (más de mil quinientos) son de chicle y chiste, con patadas imposibles y golpes maestros que sonrojarían a Hulk Hogan. Con toda esta movida, además cabe abrir las orejas para paladear a los dj's del cotarro e imbuirse del show puro y duro. Que entren los clown (y que repartan, claro).





Fun, fun, fun... y funky. ¿Dolían los tartazos en el cine mudo? Pues estos parecen que van rellenos.

Ficha Técnica

Compañía
EA-Sports BIG

Género
Lucha

Lanzamiento
Junio

Cibercontacto
www.easportsbig.com/games/defjamvendetta/

Dirigido a ...
Jóvenes-Adultos

Plataformas
PS2

In the gueto...

Una de las aportaciones más chispeantes del «Def Jam» es su posibilidad de morder el asfalto y aprender a golpes en la universidad de la calle. Diez «mundos clandestinos», con tipos con los que mejor no cruzarse a medianoche en el extrarradio, le dan color y peligro a la experiencia. Si te crees un tipo duro, atrévete a luchar en Junkyard o Speakeasy y verás. El resto, un jardín de infancia. Oh, yeah.



Valoración

Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■■■

Originalidad
■■■■■□

PS2

EYE TOY PLAY



Pasen y vean, señoras y señores, lo último en tecnología de entretenimiento interactivo! ¡El asombroso «Eye Toy»!
De todos los periféricos estrafalarios que hemos visto para videojuegos hasta ahora, «Eye Toy» es el más elegante y, probablemente, también el más asombroso. El invento consiste en una cámara de vídeo que se conecta al puerto de serie de PS2, permitiendo al usuario aparecer en la pantalla e interactuar con los elementos del juego. Con colocar la cámara encima de la televisión basta, no es necesario tener un fondo de color plano ni nada parecido. ¡Parece cosa de magia!

En total hay una docena de minijuegos, todos basados en la detección de movimientos. Eso sí, no todos están disponibles desde el principio, pero a medida que juegues, accederás a más opciones y minijuegos. Cuando bates un récord en alguno de ellos, puedes guardar una foto tuya en la memory card para inmortalizar el momento. ¡Vaya flipe!

Describir aquí todos los juegos sería muy largo, pero podemos ponerte algunos ejemplos para que te hagas a la idea. En «Beatfreak» tienes que mover los brazos al compás de una música discotequera, tocando los altavoces en las esquinas de la pantalla imagen cuando se te indique. Es algo muy parecido a «Samba de Amigo», pero sin maracas. En «Kung Foo» tienes que soltar sopapos a unos diminutos ninjas que te atacan por todas partes. En «Boxing Chump» te pegas contra un boxeador robótico, que encaja y reacciona a tus puñetazos igual que si se le estuvieras pegando de verdad. ¡Es una excelente manera de hacer ejercicio divirtiéndose!

No te dejes engañar por la baja puntuación que le damos en gráficos, porque «Eye Toy» realmente no va de eso. Es una experiencia de juego divertidísima, única y diferente a todo, que realmente merece la pena probar.

Ficha Técnica

Compañía	Sony
Género	Party
Lanzamiento	Julio
Cibercontacto	www.eyetoy.com/spain/home.html
Dirigido a ...	Todos los públicos
Plataformas	PS2

Valoración

Gráficos ■■■■□□
Jugabilidad ■■■■□□
Sonido/FX ■■■■■□
Originalidad ■■■□□□

Uno de los minijuegos más divertidos es «Wishi, Washi», donde limpias ventanas moviendo manos y brazos.

Un juego para toda la familia

Cuando «Eye Toy» se luce de verdad es en las fiestas y reuniones con los ami ami Como no hay controles complicados, todo el mundo puede participar sin importar su experiencia anterior con los videojuegos. Por no haber, no hay ni siquiera un mando, ya que la navegación por los menús se realiza detectando tus movimientos. ¡Es el videojuego más intuitivo jamás creado!



EL JUEGO BASADO EN "LA GRAN PELÍCULA DE PIGLET"
Disney
Piglet
el GRAN JUEGO
¡EL PEQUEÑO PIGLET, WINNIE THE POOH Y TIGGER TIENEN... GRANDES SUEÑOS!
"Versión íntegra en castellano"
¡No te dejes ni una galleta por el camino!
¡Explora los 7 fantásticos mundos de los sueños!
¡Podrás elegir jugar como Piglet, Winnie the Pooh y Tigger!
Disney INTERACTIVE
3+
www.pegi.info
PlayStation®2
Distribuido en España por Virgin PLAY
www.virginplay.es
GOTHAM GAMES
A TAKE-TWO COMPANY
© 2003 DISNEY. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. BASADO EN LOS TRABAJOS "WINNIE THE POOH", POR A.A. MILNE Y E.H. SHEPARD. DOKI DENKI STUDIO, DOKI DENKI Y EL LOGO DE DOKI DENKI SON MARCAS COMERCIALES DE DOKI DENKI STUDIO. GOTHAM GAMES Y EL LOGO DE GOTHAM GAMES SON MARCAS COMERCIALES DE TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE. PLAYSTATION Y EL LOGO DE LA FAMILIA "PS" SON MARCAS COMERCIALES REGISTRADAS DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. TODAS LAS OTRAS MARCAS COMERCIALES SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS.

PS2

DYNASTY WARRIORS 4

Utiliza combos especiales y doblega a tus enemigos en el campo de batalla.

¡Salvese quién pueda, que vuelven las hordas de chinos enfurecidos!
¡Qué barbaridad! ¿Quién nos iba a decir que aquel lejano «Dynasty Warriors 2» iba a convertirse en el nuevo «FIFA» de los juegos de acción en PS2? Al igual que la ilustre saga deportiva, esta nueva entrega de «Dynasty Warriors» conserva la premisa básica de sus antecesores, perfeccionándola con pequeños ajustes y jugosas novedades para enganchar de nuevo a los fans en su fascinante dinámica. ¿Pero cual es esa premisa básica, preguntarán los recién llegados? Bueno, la acción se desarrolla en la antigua China, durante un periodo turbulento de guerras épicas. Tú escoges con qué bando quieres jugar y, a continuación, te ves metido en una caótica contienda tras otra. Interpretando a un héroe legendario, le zurras a cientos y cientos de enemigos a golpe de espada, lanza, o lo que sea que hayas escogido empuñar. Hay ataques especiales, combos, caballos en los que puedes montarte, un sistema de tiro con arco... y todo esto mientras tus tropas pugnan por imponerse en el campo de batalla. ¡A ti te corresponde inclinar la balanza y llevarlos a la victoria!

Esta cuarta parte viene cargadita de mejoras, entre las que destaca una logradísima inteligencia artificial, guardaespaldas personalizables, y toda una plétora de ajustes que equilibran el juego y lo hacen más desafiante. Eso sí, te vas a hartar de partir cráneos, porque el juego va de eso y no hay más tu tía, pero entre que subes de nivel, encuentras nuevas armas y descubres nuevos combos, la verdad es que estás de lo más distraído. La gran chinada, vaya.



La acción por doquier se desparrama por unos estupendos gráficos.

...DOWN

Enemigos a porrillo, muchos personajes y opciones con las que experimentar.

La distancia de visión algo limitada. Las armas de asedio podría haber dado más de sí.

Compañía: Koei | Género: Acción | Lanzamiento: Junio | Jóvenes

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
OPERATION RESURRECTION

¿Qué estará cociendo el alma negra de Heinrich Himler? Si quieres averiguarlo, infíltrate armado hasta los dientes en su castillo porque vas a enfrentarte a un ejército de zombis y monstruos mutantes para helarte la sangre. La recámara del clásico "Wolfenstein 3D" para PC sigue siendo alargada en esta vuelta a los escenarios del horror nazi, convertido ahora en aventura consolera de disparar a matar en su versión Xbox y que en ésta de PS2 da una de cal y otra de fogueo. Primero, la pólvora. La dinámica de shooter puro mezclado con altas dosis de emocionante sigilo sigue bien envasado. En la piel de un ranger llamado a realizar una operación especial durante la II Guerra Mundial, vas a transitar con nuevos movimientos por 7 niveles cargados de misiones (hasta 30), donde podrás recoger objetos muy útiles en tu periplo, así como conseguir bonus especiales si eliminas a tus enemigos sin hacer ruido. La jugabilidad atrapa desde el momento de empuñar el cuchillo o lanzar una granada, ni digamos cuando descargas los rayos electromagnéticos del Tesla para achicharrar a todo bicho ¿viviente? La música épica, el sonido realista y el doblaje en castellano ayudan a meterte a saco en la operación. Lástima que no se acompañe todo esto de unos gráficos más decentes: ramplones en sus texturas y en la calidad del diseño de los escenarios. Y aún más grave a estas alturas del combate, ni rastro de un modo multijugador. Así las cosas, si no es en Xbox, la alternativa en PS2 colmará a los menos exigentes del género.

UP&DOWN

Enfrentarte a un ejército de ultramundo es emocionante. Apuntar al enemigo de forma automática.

¿Cómo, no hay ningún modo multiplayer? ¡Escádalo! Los gráficos son inesperadamente pobres.


Además de nazis, tendrás que eliminar terroríficas criaturas.

Compañía: Activision | Género: Shooter | Lanzamiento: Junio | Jóvenes-Adultos



Ven a probar a El Corte Inglés
EyeToy Play
¿QUIÉN NECESITA UN MANDO PARA JUGAR A LA PLAY 2?
EyeToy™: Play incorpora una cámara USB que hace que tu imagen salga en la televisión. La forma de jugar es a través del movimiento de tu cuerpo.
Fecha de lanzamiento: 9 de Julio
El Corte Inglés
http//es.playstation.com
www.eyetoy.com
www.elcorteingles.es





PS2

LOS ANGELES DE CHARLIE



Esto es lo que se dice un trío de mozas de armas tomar.

Es que no falla, oye, en cuanto estrenan un film de acción, videojuego al canto. En este caso, se trata de la peli de «Los Ángeles de Charlie», que ya vimos hace bastante tiempo. Pese a ello, con eso de que ahora sale la segunda parte, pues la ocasión la pinta calva, y las tres muchachitas metidas a agente secreto cobran vida en nuestras consolas para repartir farlopa. La estructura del juego tiene más de «beat'em up» tradicional que de aventura de espionaje, y cuenta con la gracia añadida de que puedes cambiar de una a otra protagonista según las circunstancias lo requieran. Los enemigos abundan por doquier, ansiosos de recibir su correspondiente ración de puñetazos y patadas, e incluso hay elementos interactivos en el escenario a los que puedes sacar partido. El conjunto se completa con algunos efectos de cámara lenta como los de la peli, que molan un puñao, más de 30 enemigos diferentes y seis misiones ambientadas en diferentes partes del mundo.

Hombre, la cosa está distraída y resuelta con cierta competencia, pero está claro que no es la octava maravilla del entretenimiento electrónico. Aunque también es verdad que la película tampoco aspiraba a mucho más, así que es lógico que su equivalente en videojuego se conforme con hacernos pasar el rato y ya. Es simplemente un título majete, diseñado especialmente para complacer a los fans de la peli. ¡Y tiene el encanto añadido de que puedes jugar con Cameron Diaz, Lucy Liu y Drew Barrymore! A ver en qué otro juego vas a poder hacer eso…

UP&DOWN

+ Tres protagonistas femeninas intercambiables y efectos a cámara lenta como en la peli.

− Hemos visto gráficos mejores. El sistema de juego no tiene mucho de sorprendente .

Compañía: UbiSoft | Género: Acción | Lanzamiento: Junio | Jóvenes

TOUR DE FRANCIA CENTENARY EDITION

Nada de chupar rueda, campeón. Y mucho menos de cogerse un pedal sospechoso, que luego llegan los vampiros. Porque, tras varios intentos peceros de simuladores ciclistas pelotoneros, han tenido que ser los japos de Konami (aunque con sucursal británica, eso sí) los que se lanzaran al tour megaconsolero con, posiblemente, el juego que podría llevar tatuado el maillot amarillo del poco concurrido subgénero. Con la licencia de la centenaria ronda gala, que garantiza una docena de equipos reales (aunque sean de la edición de 2001), y con alguna ingeniosa estrategia y truquillo en la bolsa de avituallamiento (arrimarse a las zonas de viento de otros ciclistas para recuperar fuerzas), el juego ofrece una completísima oferta de todo lo que rodea al mundillo de las dos ruedas. Así, tenemos entrenamientos (virtuales, eso sí), posibilidad de elegir equipo, patrocinado o máquina, editar ciclista, pique contrarreloj con otro colega y curtimiento en pruebas regionales con vistas a afrontar el gran reto: el mismísimo Tour. Para evitar el vergonzoso farolillo rojo, dos claves: administrar muy bien las fuerzas –sobre todo en montaña– pedaleando con el botón de acción, y ojo con las tentadoras bajadas a tumba abierta, porque los derrapes y los vientos traicioneros abundan. También contaremos con una ayudita de nuestros gregarios y obtendremos puntos para mejorar nuestras burras. Si a esto le añadimos una manejabilidad excelente y unas vistas como las que salen en la tele y gustan tanto a nuestras madres, la cosa está clara: a hacerse el Induráin se ha dicho y a enjaular a las pájaras, que son mú malas.



La prueba reina del ciclismo tiene en este juego un fiel reflejo.

UP&DOWN

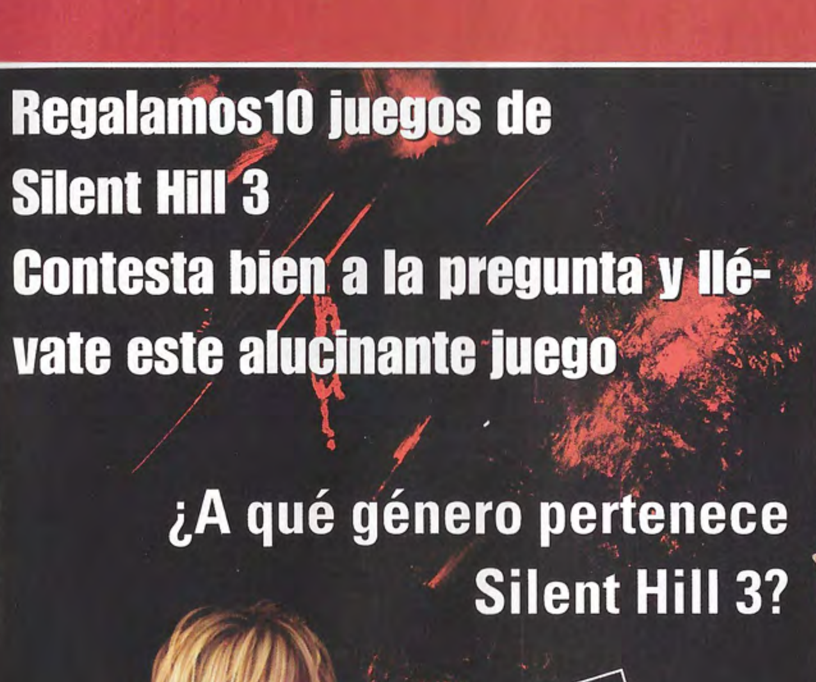
+ Estupendo manejo y concepción. No aburre a los poco forofos.

− Falta actualización (esas licencias...). Sprints mejorables, así como sonido y FX.

Compañía: Konami | Género: Deporte | Lanzamiento: Julio | Todos los públicos

TEST TEST TEST

¡Extraordinario Doble Concurso!

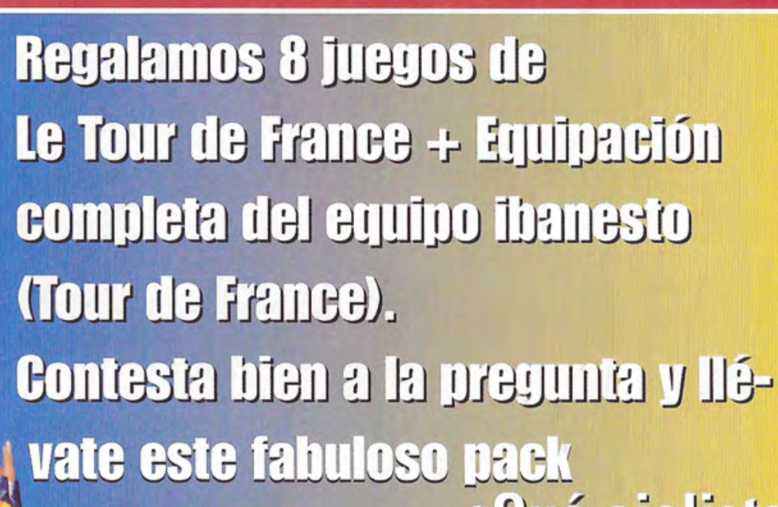


Regalamos10 juegos de Silent Hill 3

Contesta bien a la pregunta y llévate este alucinante juego

¿A qué género pertenece Silent Hill 3?





Regalamos 8 juegos de Le Tour de France + Equipación completa del equipo ibanesto (Tour de France).

Contesta bien a la pregunta y llévate este fabuloso pack

¿Qué ciclista español ha ganado más veces el Tour?



Rellena este cupón y envíalo antes del 30 de agosto 2003 a la siguiente dirección: Estrenos 21 S.L - Pza. Marqués de Salamanca, nº10, 2º dcha. 28006 Madrid

Silent Hill 3

Nombre y apellidos:

Teléfono:

Dirección:

Código postal:

Población:

Respuesta:

Le Tour de France

Nombre y apellidos:

Teléfono:

Dirección:

Código postal:

Población:

Respuesta:



WARIO

El lindo pajarito amenaza al pajarraco. Como le cace con su ataque barrena, va listo.

Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

Muévete, barrigón

Si el legendario movimiento «ariete» inspiró a numerosos personajes contundentes y clubes de rugby, en esta nueva aventura el catálogo de rabicolazos de Wario son de impresión. Véase el «tirabuzón» (pulsando «R» para ataque relámpago y luego «A»), la «barrena» (movimiento giratorio en cuatro pasos) o la llave maestra: la «vuelta revuelta», ideal para derribar objetos contundentes y dejar a monstruos crecidítos hechos fosfatina. Bruto que es el chico.

La fiebre

Wario está que se sale. Tras su trajín portátil, ahora saca bíceps en la cúbica más avaro y marrullero que nunca. ¿Quién dijo que las plataformas a la guisa de Nintendo estaban acabadas? Ojo que mancha.

Nada, que este verano el estilo cochambroso-cebollero de Wario se presenta como lo más fashion en playas, piscinas y jardines variados. Y es que ese look de Petronio estibador no se merece menos. Si le dejamos con una fortuna amasada con su empresa de microjuegos en GBA, ahora le vemos tirándose de los pelos de la escobilla del bigote

Sí, sí, muy felices se las promete entrando al castillo. Pero ya verá, ya.

WORLD
del oro llega a GC

por culpa de la malvada Joya Oscura, que ha absorbido sus doblones y, de paso, ha desperdigado monstruitos en su castillo y alrededores de la finca. A lo que vamos: también con unos mesecitos de retraso sobre el horario previsto llega el anhelado paso a la GameCube de la oveja negra de la familia fontanera.

Novedades

Muchas y jugosas novedades son las que guarda en la faldriquera. Para empezar, el hacedor no ha sido Nintendo, sino Treasure, los responsables del fulgurante «Ikaruga», y también bastante duchos en shooters con mucho scroll y plataforma (aquí hay bastante más de lo primero que de lo segundo, admiradores de «Luigi's Mansion»). Sin embargo, esta nueva transfusión mamporrera se agradece lo suyo dentro del típico contexto recoge-monedas que sirve de andamiaje al juego. Mientras avanzamos por los cuatro escenarios troncales (con tres niveles cada uno) que nos permitirán abrir el gran cofre, tendremos que repartir a mansalva entre los numerosos personajillos picajosos que pululan por bosques y catacumbas (a destacar los pterodáctilos o Cráctilos, los bobaliconas Tamagones o el ruín Machotauro) y hasta redoblar combos y movimientos para darle correctivo ajoarriero al jefe final de cada área. Eso sí, el espíritu del Wario de toda la vida sigue en pie: majestuosos escenarios 3D (ojo a los fondos naturales y a los juegos de luces y sombras del castillo), multitud de cofres, llaves, tesoros, trampillas y duendecillos consejeros escondidos y, cómo no, la proverbial mala uva de nuestro antihéroe –serán las veinticinco raciones confesadas de higadillos encebollados que se endiña sin pestañear– contribuyen a darle ese toque tacañón y cicuta al show. Y los puzzles, claro: movedizos, combinados y con muchas dosis de destreza y pulso para no acabar boca abajo cual avestruz al principio de cada nivel. Un consejo: no llegar a lo loco hasta el final, ya que hay numerosas zonas subterráneas o aéreas donde encontraremos el rubí o el trozo de estatua necesarios para ir avanzando. Así que, a rastrear tocan. De propina, podremos obtener un buen puñado de minijuegos para conectarlos al «Wario Ware» de GBA y completar el dueto. Un crack este tipejo, vaya.

Hombres-tiesto, cañoncitos cabreados, monstruos sphaguettis... de todo.

Wario Superstar

Mucho ha llovido desde que Wario se independizara del redil de Mario y campara libre con los históricos «Wario's Woods» (en NES y SuperNintendo), «Wario Bast» (ya en la GameBoy) y el celebrado «Wario Land», antecedente de «Wario World». ¿Proyectos? Ahora, merecido descanso. Luego, veremos. ¿Quizá un beat'em up? ¿«Wario meets Hulk»?



Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Plaraforma

Lanzamiento
Junio

Cibercontacto
www.nintendo-europe.com/microsite/warioware/esES/

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
Game Cube

FLASHES

¿Te acuerdas de Dirk el audaz? Era el protagonista de una vieja máquina de laser-disc, un caballero andante que se adentraba en la guarida de un dragón para rescatar a la princesa Daphne. ¡Bueno, pues ha regresado! su nuevo juego se llama **«Dragon's Lair 3D»** y utiliza todas las ventajas de la técnica cel shaded para reproducir la estética de dibujos animados del original. Igual que «Futurama», donde además de conservar su estética cartoon, el guión ha sido supervisado por el propio Matt Groening. ¡Es como ver un episodio de la serie de TV! Siguiendo con el tema de la animación, este mes tenemos la aportación disneyana con **«Disney Party»**, donde Mickey monta unas locas partiduelas para disfrute multijugador. Los peques de la casa se lo pasarán en grande, y pueden rematar con **«Frogger Beyond»**, la ultimísima aventura del veterano batracio salta charcos. Pero si lo que quieres es dejarte de chiquilladas y ponerte serio, tres opciones para jugones convencidos: la lucha libre de **«WWE Crush Hour»**, las carreras de **«F1 Career Challenge»** y acción, también velocípeda, tras los pasos de **«Starsky&Hutch»**. A full, como decían en el anuncio.



En «Dragon's Lair 3D» tendremos que rescatar a la bella princesa Daphne en la piel del caballero Dirk y tras sortear todo tipo de peligros.



Como en sus mejores tiempos, los inefables «Starsky&Hutch» vuelven a limpiar las calles de delincuentes.



MEGAMAN
NETWORK TRANSSMISION

¡SuperMegaMan al rescate! Y van... Definitivamente, por los superhéroes no pasan los años ni los eones. Y no te cuento por los capitanes truenos espaciales, será que el polvo de estrellas es el mejor lifting del ancho universo. Fíjate en Samus, revitalizada como nunca gracias a los rayos uva de la GameCube. O en nuestro zascandil Megaman (o Rockman, según preferencias geográficas). Largamente esperado ha sido su brinco a la cúbica de Sony, sobre todo tras calentar motores este mismo mes en la portátil menor (que también le echa un cable). Y las expectativas han surtido efecto, ya que la nueva entrega de la saga ha sido recibida con los pulgares enhiestos por los fans de la franquicia. Veamos. Nuevamente tenemos a Mega y a Lan (¿o tal vez Klonoa? Será un espejismo) con sus trajes de faena papel albal enfrentándose a la amenaza de la malvada WWW, que trató de hacer un placaje a un satélite militar, y del virus Zero, que sigue dando guerra. Muchos piaban por un buen juego de acción/ rol/ plataformas en primera persona y 3D con las piezas bien ensambladas y más tras el extraordinario resultado del «Metroid Prime». Pues ese pasito adelante lo han dado nuestros sabuesos galácticos gracias a un modo de juego que multiplica las posibilidades del estupendo guión, con mil y un Battle Chips revoloteando, más de cien ataques personalizados y una nube de enemigos bien duros de roer y a los que no bastará con darle un pase de shazam de nuestro rayo macabeo. Multitud de puzzles, trampillas y recovecos sabia y demoníacamente distribuidos por los pliegues del scroll pondrán a prueba nuestros reflejos e ingenio. En fin, una digna continuación de una de las mejores franquicias ludópatas de ayer y siempre. ¿Poco innovadora, aparte del andamiaje internauta? Bueno, ya se sabe que envejecer bien ya cuesta lo suyo. Y peras al olmo, las justas.



Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□

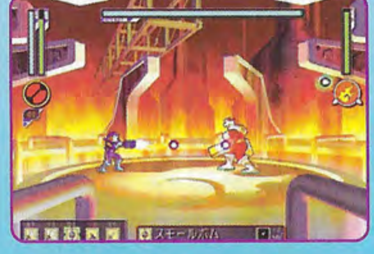


Acción, rol y plataformas en primera persona y 3D. ¡Genial!



Tienes más de cien ataques personalizados para vencer a tus rivales.







Esta aventura de la popular saga te va a sorprender con gran acción y muchos puzzles.

Otra dimensión queremos

Tanto cell shading, tanto cell shading... Eso de que lo poco gusta y lo mucho cansa deberían bordarlo y enmarcarlo más de un programador. ¿No os parece que ya están abusando un pelín de tanto look de dibujo animado? No es de extrañar que, cuando lo aplican a algún totem como «Zelda», más de uno levante la voz y el hacha de guerra. Es cierto que, a Mangaman, digo Megaman, el barnizado no le queda mal, sobre todo por su motor gráfico poderoso y tridimensional y el toque Mazinger Z que le da a los enemigos. Pero basta un garbeo por los foros ludópatas de Internet para comprobar que el vaso se está colmando. Así que cuidadín, abusones.

Ficha Técnica

Compañía
EA-Capcom

Género
Acción

Lanzamiento
Julio

Cibercontacto
www.capcom.com

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
Game Cube.

TEXTOS: JOTACÉ/GALIBO

GAME CUBE

PIGLET EL GRAN JUEGO

Más tierno que un tocinillo de cielo es el bucólico y floreado universo de Winnie the Pooh. Un maravilloso mundo de Pin y Pon, con parcela pegadita al país de los Teletubbies, donde habitan, aparte del carismático osito glucoadicto, el saltarín Tigger, el cascarrabias Rabbit, el depresivo Igor y, por supuesto, el pequeño gran Piglet (también hay un cangurito y un chavalín con flequillo como special guest stars). El paraíso para tomarse unas friegas de paz naïf, vamos. Tiene gracia que una compañía con un nombre tan siniestro como Gotham se atreva a ponerle la carpa ludópata a tales criaturillas, con la excusa de su reciente, y muy celebrado por pequeños y algún mayorzote, paso a la pantalla grande. Pero el caso es que les ha quedado niquelado (sobre todo en GameCube, que por algo lo destacamos). Y sin necesidad de sacarse de la manga el as trucado del cel-shading, oye. El argumento no se alza ni una puntilla de más sobre la filosofía de la franquicia: el valiente chanquito deberá rescatar a sus amiguetes y sus objetos perdidos preferidos. A través de siete vistosísimos niveles, el héroe rosado tendrá que resolver puzzles diversos (y facilitos) y, de paso, ahuyendar a todos los Heffalumps y los Wooles que se cruce por el camino. Por suerte, disfrutará de ayuditas como un telescopio mágico, unos tarros de miel arrojadizos y un gracioso sistema de sustos que irá perfeccionándose conforme evolucionemos. En fin, un delicado y sentidito paseo (a veces surrealista) por el bosque de los cien acres. En el fondo, siempre seremos niños si nos tratan con cariño...

Además de buscar a los amigos de Piglet, tendrás que ir recogiendo muchos objetos.



La fauna de personajes entrañables colorean la aventura.

UP&DOWN

(+) No tan infantil como parece (véanse niveles nocturnos). Gráficos y sonido hiperrealista.

(−) Si eres del club de fans de Snake o Lara, te chocará demasiado el estilo Piglet.

Compañía: Take 2 | Género: Aventura | Disponible: PS2 | Lanzamiento: Junio | Todos los públicos

V-RALLY 3

La velocidad mola, más si no sabes lo qué te puede pasar en la próxima curva. Esa es la emoción que te ofrece un rally, cuando menos te lo esperas ¡zas! se te pincha la rueda, o literalmente la machacas como ocurre en este fetén simulador. Tradicional saga sobre las más embarradas pistas del circuito consolero, la última posta por PS2 nos dejó gran sabor. No contento con ello, en esta versión para Game Cube la cosa mejora y de qué manera: solo para tus ojos "cúbicos" un mip mapping y filtro de texturas trilineal de chuparse los dedos; por primera vez multijugador para cuatro rallies simultáneos; renovación de la escudería Ford Focus; y una ampliación y mejora de las pistas para conseguir una experiencia de conducción y competición muy superior. No esta mal, ¿no? Como puedes imaginar, la resolución gráfica ha mejorado, proporcionando un realismo sublime en los efectos especiales (impresiona cómo salpica el barro y la lluvia sobre el parabrisas) y también en la física de los vehículos (hasta 16, más 4 extras). Claro que para gozarlo en su justa medida tienes que hacer méritos al volante (puedes usar uno oficial compatible) en una prueba previa que te facilita la contratación por alguna escudería. De ahí para adelante maneja con tino, evita en lo posible los tortazos de onerosa factura y escala posiciones en el mundial (seis países con cinco stages). Con un control más sensible y ajustado, la jugabilidad está garantizada. Y todo animado por un sonido también embriagador. Vamos, para pasartelo en grande viviendo eso de... derecha tope/para/ izquierda 5/ ojo túnel... ¡arrás!

En la versión de GC gozaremos más las emociones de este juego.



UP&DOWN

(+) La posibilidad de ver el inerior de los coches desbloqueados. El multiplayer a 4. Real como la vida misma.

(−) A pesar de las mejoras, la conducción sigue siendo bastante complicada sobre trazados largos.

Compañía: Atari | Género: Carreras | Disponible: PS2, Xbox | Lanzamiento: Junio | Todos los públicos

STAR WARS
Caballeros de la Antigua República

Valoración

Gráficos ■■■■■□
Jugabilidad ■■■■■■
Sonido/FX ■■■■■□
Originalidad ■■■■□□

Todo ocurrió hace mucho, mucho tiempo... o todavía más. El RPG de Star Wars nos sitúa antes de todo lo que conocemos de la serie galáctica y en exclusiva consolera para Xbox. La carrera por el mejor juego del año tiene un nuevo contendiente.

Los Caballeros de la Antigua República (KoTOR) viaja hacia atrás en el tiempo, 4000 años antes de las películas de George Lucas. La Antigua República está siendo amenazada por Darth Malak, un siniestro caballero sith. Este RPG nos coloca en la piel de un aventurero que, junto con dos compañeros de viaje, también jugables, salen a combatir y derrotar al malvado Malak y su ejército de siths. Para ello nos desplazaremos en el Ebon Hawk, una fantástica y veloz nave, de un planeta a otro. Nave que nos sirve de almacén, taller y centro de reunión y entrenamiento.
A la hora de escoger nuestros personajes, se nos permite seleccionar modelos creados, así como editar el nuestro propio. Y, siendo el protagonista un humano, los personajes



El Lado Oscuro de la Fuerza

La posibilidad de elegir el lado de la Fuerza en el que actuar es de lo mejor del juego. Dependerá de cada acción, respuesta y elección que tomemos y repercutirá en aspecto físico, relación con los demás y habilidades. Ciertos retos están pensados para que nos dejemos llevar por el Lado Oscuro y sólo así poder superarlos... ¿volveremos a la Luz?

El sistema de combate es uno de los grandes alicientes para disfrutar la aventura.

El sable láser

La tradición milenaria de los caballeros jedi de construir su propio sable láser está reflejada en KoTOR. Lo haremos a bordo del Ebon Hawk y gracias a tres ranuras de la empuñadura que permitirán que metamos distintos cristales cuyas combinaciones serán las que determinen color y características del mismo.







Hay mome... sosiego pa... seguir info... pero la ma... es pura ac...



Combates de RPG puro

KoTOR utiliza para su funcionamiento básico el sistema del dado de 20 caras (D20) de los juegos de rol de mesa, así como los atributos del mítico Dungeons & Dragons: uerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. El nuevo sistema de lucha consiste en un combate por turnos que, por su velocidad, provoca el efecto de "tiempo real". Nosotros elegiremos la forma de atacar, arma y maniobra, e incluso podremos combinar ataques con los personajes que nos acompañan. Esto se desarrollará en un tiempo de pausa (realmente cámara lenta) que nos permitirá reflexionar e incluso cambiar de posición la cámara para observar la situación, pero que nos exigirá claridad de ideas y velocidad de respuesta. A partir de aquí interviene el azar y el sistema D20 de Bioware. Sin verlo, en cada movimiento influirá el azar de los clásicos juegos de rol, y sin extraños números en pantalla.

Y todo por un sencillo objetivo final: acabar con Darth Malak. Pero claro, los retos que van surgiendo por el camino serán los que nos den las 60 horas de juego que promete Bioware. Horas de juego para crear nuestra personalidad, decidir nuestro lado de la Fuerza, y de las cuales, muchas, serán horas de lectura y elección de la respuesta adecuada entre las cuatro opciones que se nos planteen. Es aquí donde se añade ese toque de aventura a la antigua usanza. Si esto lo completamos con que podemos optar entre tres personajes, sexo masculino o femenino, y pertenecer al lado Jedi o Sith, el juego se hace tremendamente variado como para poder jugarlo en muchas ocasiones. Y a esto le tendremos que añadir los minijuegos que surgirán a medida que avancemos por los diferentes planetas, carreras de pods, reto de puntería c... torreta del Ebon Hawk, ... "Pazak" (similar al Blac... combate de gladiadores... KoTOR se convierte en ... estrella de Xbox y al que... Xbox Live lo podría habe... hecho aún mejor.

Razas y droides tienen un papel preponderante en el desarrollo de la historia.





Ficha Técnica

Compañía
EA-Lucas Arts

Género
RPG

Lanzamiento
Junio

Cibercontacto
www.lucasarts.com/products/swkotor/

Dirigido a ...
Jóvenes

Plataformas
Xbox

...tambi... **«Backyard Wrestli...»** ... una nómina de repartidores más temibles que una ensaladilla rusa en un chiringuito playero. Y para los cinéfilos de pro, también hay ración nutritiva. Concretamente tres: **«Evil Dead A Fistful of Boomstick»** (nuevas aventuras del entrañable Ash y su hacha preferida, en este caso con un combate algo más estratégico pero igual de sangriento); **«Piratas del Caribe»** (espectaculares abordajes británicos contra las hordas galas, ¿dónde hemos visto hace bien poco esto?) y **«Die Hard Vendetta»**, trasvase a la jungla de Microsoft de uno de los títulos más cañeros de GameCube, con nuestro protohéroe McClane más justiciero y con la camiseta más guarra que nunca.



A George A. Romero le debe encantar como el prota de «Evil Dead » pasa por la sierra eléctrica a los zombis.

STA

Caballeros d

Valoración

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■■■■

Sonido/FX ■■■■■□

Originalidad ■■■■□□

BRUTE FORCE

**unido jamás será
do.** Nada mejor que
para acabar con
enígena se te ponga a
xime si dispones de
uarteto de fenóme-
iempre dispuesto a
en combate. Aun-
estrategia cuenta
apretar el gatillo. En
controlarás a Tex,
grupo, para a medi-
ces reclutar a los
mpañeros de armas
r un escuadrón que
r los cimientos de
ntes mundos, cada
uales con entornos
diferentes. Pero el
es lo de menos, lo
son los suculentos
n una dinámica de
o: podemos contro-
onaje para cada
e combate y cam-
cualquier momento
por alguno de los otros tres con solo pulsar un botón. Mientras aplicamos la táctica adecuada en la piel del elegido y hacemos uso de una amplia gama de armas, equipamiento y artilugios letales, podremos dar órdenes al resto del equipo (cubrir, contener, atacar o moverse). Si además cada miembro del escuadrón tiene habilidades propias, como visión térmica, manejar explosivos o pasar por invisible, no es difícil imaginar una jugabilidad a prueba de bombas. Todo aderezado con estupendos efectos visuales (gran repertorio de transparencias y difuminados), texturas como los chorros del oro y escenas cinemáticas trabajadas a conciencia. La traca la ponen un sonido espectacular (hasta la respiración de los francotiradores), el agudo doblaje en castellano y la música para hacer el paso de la oca. A «Halo» le ha salido un buen discípulo.



Debemos aprender las virtudes de cada arma para poder atacar los puntos débiles del enemigo.

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■■■□

Originalidad ■■■□□□



Se pueden unir tres jugadores más sin necesidad de dejar el nivel.

Cuando quieras despejar el terreno elige el personaje adecuado.

Modos de juego

La variedad en modos de juego es de lo mejorcito. Durante la partida en el modo de misión individual, pueden participar, en modo cooperativo, hasta cuatro jugadores; y ojo con el "fuego amigo", que también cuenta para dejarte fuera de combate. Son las variantes Deathmatch las más molonas. Las hay por escuadrones, donde cada jugador controla un grupo de cuatro soldados, o por equipos, en las que se enfrentan combinados de cuatro jugadores, cada uno controlando a un único personaje. La ensalada de tiros resulta sensacional.

Ficha Técnica

Compañía
Microsoft

Género
Acción

Lanzamiento
Junio

Cibercontacto
www.xbox.com/es/bruteforce/

Dirigido a ...
Jóvenes-Adultos

Plataformas
Xbox

WWW.movilgalaxy.com

¡¡¡TENEMOS TODOS LOS TONOS Y LOGOS PARA TU MÓVIL!!! VÁLIDO PARA TODOS LOS MÓVILES: NOKIA, SIEMENS, SHARP, MOTOROLA...

conseguir tus tonos polifónicos ahora es + fácil

Manda un SMS al **7494** con el texto> **TP26** seguido de espacio y el código de tu tono favorito. Ej: TP26 3844. O, si lo prefieres, puedes llamar al teléfono 906 15 01 14.

TOP 50 POLIFÓNICOS

81685 (TU M'AS PROMIS...) TU ES FOUTU IN-GRID
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
80106 SUERTE SHAKIRA
80045 WITHOUT ME... EMINEM
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
80269 FREESTYLER BOMFUNK MC'S
83290 SIN MIEDO A NADA ÁLEX UBAGO
82361 CHIHUAHUA DJ BOBO
80014 JAMES BOND THEME JAMES BOND
80065 FRIENDS FRIENDS
81342 JUST CANT GET ENOUGH DEPECHE MODE
80012 SK8ER BOI AVRIL LAVIGNE
80017 MISSION IMPOSIBLE CINE
80472 EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
80554 ONE MORE TIME DAFT PUNK
83394 TODA LA NOCHE EN LA CALLE AMARAL
80025 SIMPSONS THEME SIMPSONS
80082 PINK PANTHER THEME PINK PANTHER
80174 X-FILES MARK SNOW
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
80406 TAKE ON ME A-HA
83297 SOBE SON MIAMI SOUND MACHINE
81686 SAMBAME UPA DANCE
83578 HASIENDO EL AMOR DINIO
83580 WEEKEND SCOOTER
80642 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
80611 GIRLS JUST WANNA... CINDI LAUPER
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
83579 EVERYTHING COUNTS DEPECHE MODE
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
80096 PULP FICTION FILM
80135 AIN´T IT FUNNY JENIFER LOPEZ
83595 SOMETHING TO DO DEPECHE MODE
82284 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
80202 BREAK YOUR NECK BUSTA RHYMES
80556 ALL THAT JAZZ CHICAGO
80845 RAZZLE DAZZLE CHICAGO
81424 SHOT IN THE DARK OZZY OSBORNE
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
82085 AMIGO AMOR EL PUMA /R. JURADO
82152 BAILA, BAILA LOS DEL RÍO
82454 DÓNDE JUGARÁN LOS NIÑOS MANÁ
82605 ES UNA LATA EL TRABAJAR HOTEL GLAM
80336 MACGYVER THEME
81564 THE GAME OF LOVE MICHELLE BRANCH
80001 IN DA CLUB 50 CENT
82436 DÍGALE DAVID BISBAL
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83583 DIRTY STICKY FLOOR DAVE GAHAM

MÓVIL STATION

¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!

PRINCE OF PERSIA 1005
SIBERIAN STRIKE 1011
SOLITARIO 1013
GULO'S TALE 1017
RAIL RIDER 1006
SKATE & SLAM 1012
INVASIÓN A LA TIERRA 1003
GUERRA URBANA 1008
LEGIONES SOLARES 1016
LOCKEMUP 1004
SUMMER VOLLEY 1015
RAYMAN GOLF 1010
RAYMAN BOWLING 1009
SIX BROKEN WINGS 1007
CLUSTER PIRATE 1002
ROMPE BLOQUES 1001
CARRERA DIABLO 1014
CASINO 1019
RAYMAN 3 1018

TOP 20 DE JUEGOS JAVA PARA MÓVILES

¡¡¡NOVEDADES!!!

CONSIGUE TUS JUEGOS DE 2 MODOS DIFERENTES

1 ¡¡Sólo tienes que llamar al -> y después marcar el código del juego que quieras para tenerlo en tu móvil!!! **906 23 47 78**

2 ENVÍA UN MENSAJE CON EL TEXTO >> **JJ24** SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL ------------>> **7494**

EJ: JJ24 1005.

Para cualquier duda estamos en juegosjava@hotmail.com

¡FONDOS DE PANTALLA EN COLOR!

35528 35478 3558
35530 35440 35831 35830
35841 35842 35844 35843 35832

DECORA TU MÓVIL CON LAS MEJORES FOTOS.

TENEMOS LAS MEJORES CHICAS, LOS ÚLTIMOS ESTRENOS DE CINE...

ENVÍA UN MENSAJE CON EL TEXTO **MG11** SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CODIGO DE TU FOTOFONDO AL **7494**

CITA2

¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA? NOSOTROS TE AYUDAREMOS. MUCHAS PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS A DIARIO. TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...

¿cansado/a de que se fijen sólo en el físico? ¡¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!!!

LLAMA AL **906 51 03 31** o envía QDAMOS43 al 7494

HAY MUCHA MÁS GENTE EN NUESTRA BASE DE DATOS. PREGUNTA EN EL TLFNO. ¡¡¡ESTÁN ESPERÁNDOTE...!!!

TOP 25

108230 MIRANDA. 19 AÑOS. BUSCA CHICOS QUE FUNCIONEN BIEN EN LA CAMA. NO IMPORTA EDAD.
120075 CHICA VASCA BUSCA CHICOS MORENOS, CACHAS Y SIMPÁTICOS PARA POSIBLE RELACIÓN DE PAREJA.
125432 ALBA. CHICA JOVEN, GUAPA Y SIN TAPUJOS. ESTÁ DISPUESTA A DARLO TODO A CHICOS CON LAS IDEAS CLARAS.
127013 ANA BUSCA CHICOS A LOS QUE LES VAYA LA MARCHA TANTO COMO A ELLA.
127201 CHICO JOVEN BUSCA A OTROS CHICOS PARA SEXO A TOPE. NO IMPORTA EDAD.
127772 MÓNICA. 25 AÑOS. MÁLAGA. AGRADABLE Y SINCERA. BUSCA CHICAS DE 20 A 35 AÑOS PARA BONITA AMISTAD.
148000 BLAS. UN CHICO SIMPÁTICO QUE BUSCA CHICAS DE 27 A 28 AÑOS. HA DEJADO TELÉFONO.
151927 MARÍA. CHICA JOVEN Y SEXY DE SEVILLA. QUIERE CONOCER CHICOS DIVERTIDOS A LOS QUE LES GUSTE LA SALSA.
153290 PEDRO. 23 AÑOS. MENORCA. MORENO. ALTO Y SIMPÁTICO. BUSCA RELACIONES ESPORÁDICAS CON CHICAS.
166542 CHICA DE 18 AÑOS DE SEVILLA BUSCA AMISTAD CON CHICOS DE SEVILLA Y PROVINCIA PARA SALIR DE MARCHA.
169215 MARCOS. 34 AÑOS. BUSCA CHICAS DE 30 A 35 AÑOS PARA AMISTAD Y LO QUE SURJA.
173530 PATRICIA. DE SARRIÁ. LE GUSTA EL FÚTBOL. BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS.
174111 MARINA. 22 AÑOS. DE ALMERÍA. RUBIA. ALTA. DELGADA. PELO LARGO... ¿TE ATREVES?
181051 ISABEL. UNA RUBIA DE OJOS VERDES. BUSCA CHICOS CARIÑOSOS Y SINCEROS DE VALENCIA Y ALREDEDORES.
182760 MONTSE. GERONA. BUSCA AMISTAD CON CHICOS MAYORES DE 30 AÑOS QUE USEN UNIFORME.
183678 LAURA. 35 AÑOS. SEPARADA. BUSCA AMISTAD CON CHICOS SINCEROS... Y LO QUE PUEDA SURGIR.
183891 JOSE. 36 AÑOS. VALENCIA. BUSCA AMISTAD O ALGO MÁS CON CHICAS SINCERAS.
204535 JOSE. 22 AÑOS. BUSCA RELACIONES ESPORÁDICAS CON CHICAS A LAS QUE LES APASIONE EL SEXO.
209796 VALENCIANO. JOVEN Y ATRACTIVO. BUSCA CHICAS DE 28 A 35 AÑOS PARA AMISTAD Y POSIBLE RELACIÓN.
212281 CHICA LIBERADA DE 24 AÑOS QUIERE CONOCER CHICOS PARA PASAR BUENOS RATOS DE SEXO DESENFRENADO.
240748 DAVID. 25 AÑOS. BUSCA CHICAS CACHONDAS. NO IMPORTA EDAD.
255355 JENNIFER BUSCA RELACIONES ESPORÁDICAS CON CHICOS. PREFERIBLE DE PALENCIA.
392585 CRISTINA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS, SENSIBLES Y CACHONDOS.
138120 NOELIA. 19 AÑOS. BUSCA CHICOS SEXYS Y MUY DOTADOS.
191733 JOSE. 34 AÑOS. SOLTERO. BUSCA CHICAS DE MADRID PARA AMISTAD Y LO QUE PUEDA SURGIR.
134486 CHICA BUSCA UNA RELACIÓN ESTABLE CON HOMBRES A PARTIR DE 39 AÑOS.
134974 LAURA BUSCA CHICOS. NO IMPOTA EDAD.

LOGOS

CONSÍGUELOS CON SÓLO 1 MENSAJE

ENVIA **MM51** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU LOGO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL **7494**

¡¡Y CON SÓLO UN MENSAJE TENDRÁS TU LOGO!! EJ: MM51 0412 MOTOROLA

50111	21083	01140	01003	09121	16222	09013	04012	09016	01163	03110	02279
01246	18026	09012	27026	16223	03084	04135	27000	30002	30023	30008	01022
21019	03004	06047	20138	06131	18259	21073	21012	03383	02237	30449	30061
03091	01173	01175	01164	02015	03040	06050	18465	03112	01176	30278	18437
06060	27202	30276	02082	01037	16219	18260	06417	24005	27005	01001	02209
01051	09195	21010	30003	03520	27126	30074	01260	01211	03002	01002	01063
02347	03039	06070	01148	02303	01034	30516	01041	02009	20023	16224	11132
09150	49269	28173	09087	16220	09124	02016	06049	50101	01081	06085	49082
03027	01007	20022	16108	18288	01248	19043	27023	03015	04006	29157	03629

TONOS

ENVIA **MM51** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL **7494**

¡¡Y CON SÓLO UN MENSAJE TENDRÁS TU TONO!! EJ: MM51 54289 SIEMENS



TOP 20

54323 DIME BETH
59608 8 MILE EMINEM
62073 SHIN CHAN TV
55058 CARA AL SOL HIMNO
54210 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
60570 BRING TO LIFE EVANESCENCE
55011 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
55024 HIMNO DE LA LEGION HIMNO
51027 MISSION IMPOSSIBLE CINE
68014 HALA MADRID HIMNO
62023 SIMPSONS TV
68015 REAL SOCIEDAD HIMNO
50021 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
51005 EL EXORCISTA CINE
62027 FRAGGLE ROCK TV
59604 LOSE YOURSELF EMINEM
54326 SAMBAME UPA DANCE
60278 DESENCHANTEE KATE RYAN
54276 NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
62039 RASCA Y PICA TV
68030 CENTENARIO REAL MADRID HIMNO

53341 TU ES FOUTU INGRID
53240 LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
62067 CHIHUAHUA COCACOLA
68002 CANT DEL BARCA HIMNO
62065 MTV ANUNCIO
54306 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
59468 WITHOUT ME EMINEM
65021 PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
62005 COCHE FANTASTICO 2 TV
51021 LA PANTERA ROSA CINE
54353 PAPI CHULO EL CHOMBO
59626 IN DA CLUB 50 CENT
51003 EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
53205 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
62007 EL EQUIPO A TV
62029 VERANO AZUL TV
55059 ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO

57005 TARZAN GRITO
72107 BRAVEHEART DJ SAKIN
54289 MIENTEME DAVID BISBAL
53237 UNIVERSE CHASIS
53221 INFECTED BARTHEZ
51000 STAR WARS DARTH VADER CINE
55025 PARTIDO POPULAR HIMNO
54310 MORENITA UPA DANCE
54275 ME MUERO POR CONOCERTE A. UBAGO
64059 TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
62000 BENNY HILL TV
53346 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
51036 TITANIC CINE
54316 NO ME LLAMES ILUSO LA CABRA ME.
51075 GLADIATOR CINE
68001 ATLETICO DE MADRID HIMNO
60269 ALL THE THINGS SHE SAID TATU
51113 MAY IT BE EL SE OR DE LOS ANILLOS
55022 ELS SEGADORS HIMNO
64047 METAL GEAR SOLID VIDEO
59045 TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
60356 NOT GONNA GET US TATU
59168 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
65011 MI CARRO MANOLO ESCOBAR
60024 THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
59592 SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
54259 LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
50009 LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
51131 CONCERNING HOBBITS SENOR ANILLOS
53199 ON THE MOVE BARTHEZ
54300 NO SOY UN SUPERMAN D. BUSTAMANTE
53009 FREESTYLER BOOMFUNK MC
56000 LA ABEJA MAYA INFANTIL
60118 IN THE END LINKING PARK
53060 CAFE DEL MAR ENERGY 52
54257 CUANDO TU VAS CHENOA
59599 JENNY FROM THE BLOCK J. LOPEZ
54180 CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL

53014 ECUADOR DISCO
60078 MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
68004 HIMNO DEL ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
54290 2 HOMBRES Y 1 DESTINO D. BUSTAMANTE
60015 ENTER SANDMAN METALLICA
54274 HASTA QUE EL CUERPO... MAGO DE OZ
60012 SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
54354 HACIENDO EL AMOR DINIO
52029 CARMINA BURANO CLASICA
60013 NUMBER OF THE BEAST IRON MAIDEN
72191 MORTAL KOMBAT TECHNO SYNDROME
57006 SILBIDO LIGAR
51092 HARRY POTTERTHEME CINE
54291 DIGALE DAVID BISBAL
54231 A DIOS LE PIDO JUANES
51087 TERMINATOR CINE
54133 SUFRE MAMON HOMBRES G
60238 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
64087 FIGHTER CHRISTINA AGUILERA
54313 TRAGEDIA MARC ANTHONY
61012 BREATHE PRODIGY
60213 THE TROOPER IRON MAIDEN
62043 SOUTHPARK TV
59580 DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
51063 PRETTY WOMAN CINE
65039 SOY MINERO ANTONIO MOLINA
59143 EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
55023 HIMNO DE GALICIA HIMNO
68026 WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
59616 SING FOR THE MOMENT EMINEM
54217 ASEREJE LAS KETCHUP
59321 THE WAY I AM EMINEM
61048 HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BROTHERS
64056 EYES ON ME (THEME) FINAL FANTASY VIII
51158 ROCKY CINE
59559 CLEANIN OUT MY CLOSET EMINEM
68003 HIMNO DEL BETIS HIMNO
51008 EL PADRINO CINE

51016 JAMES BOND CINE
60568 SOMEWHERE I BELONG LINKING PARK
61005 OXYGEN JEAN MICHEL JARRE
54332 DEVUELVEME LA VIDA MIGUEL NANDEZ Y CRISTIE
62014 INSPECTOR GADGET TV
71061 SUTEKI DA NE FINAL FANTASY X
51111 PULP FICTION THEME
51033 STAR WARS CINE
53238 SPACE MELODIE LUNA PARK
60073 LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
71035 DRAGON BALL MANGA
54283 SOBE SON MSM
60566 MASTER OF PUPPETS METALLICA
60004 HIGHWAY TO HELL ACDC
54272 DANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ
59605 FEEL ROBBIE WILLIAMS
54222 AVE MARIA DAVID BISBAL
71015 ZANKOKU NA TENSHI NO THESIS EVANGELION
51126 UNCHAINED MELODY GHOST
54268 BAILA CASANOVA PAULINA RUBIO
62074 HEIDI TV
53305 WHATS YOUR FLAVA CRAIG DAVID
59563 COMPLICATED AVRIL LAVIGNE
54206 TORERO CHAYANNE
60556 FEAR OF THE DARK IRON MAIDEN
68010 HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO
53252 INSOMNIA FAITHLESS
54286 TE NECESITO AMARAL
53037 I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR

NOVEDADES

53346 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
53347 ALEX C FEAT. YASMINE RHYTHM OF...
53354 JUNIOR SENIOR MOVE YOUR FEET
54350 BONITO JARABE DE PALO
54351 UPA ONE AGAIN
54352 ROSER NO VUELVAS
54353 PAPI CHULO EL CHOMBO
54354 HACIENDO EL AMOR DINIO
55060 GUARDIA CIVIL HIMNO
60586 HOW SOON IS NOW TATU
60587 MOBSCENE MARILYN MANSON
64086 SOMETHING YOU SAID BANGLES
64087 FIGHTER CHRISTINA AGUILERA
72286 WEEKEND SCOOTER
72289 MAKE LUV ROOM 5 FEAT CHEATHAM
82605 ES UNA LATA EL TRABAJAR HOTEL GLAM



XBOX

STARSKY & HUTCH

¡Han vuelto los setenta, y con ellos, la pareja de policías más famosa del mundo! La fórmula empleada para dar vida a esta mítica serie de televisión en forma de videojuego tiene un aire a «Driver» que no veas. Tras una breve secuencia de introducción, te explican cual es tu objetivo de la misión que estés jugando y hala, a conducir persiguiendo a los malos por las populosas calles de la ciudad. Para detener a los coches sospechosos tienes que ir pegado a ellos e inflarles a tiros. Hutch se asoma por la ventanilla y una retícula automática te informa de a lo que estás apuntando. Cada vez que le des al coche de los malos, o hagas una maniobra molona, la audiencia sube. Si chocas, te disparan, o le disparas a un coche inocente, la audiencia baja. Si llega a cero, hay que volver a empezar. El recorrido está plagado de power-ups a los que puedes disparar para conseguir todo tipo de efectos especiales, que incluyen secuencias extra que suben la audiencia una barbaridad. El punto más original es que pueden jugar dos personas a la vez. En este caso el sistema de control cambia: un jugador conduce, y el otro controla la retícula de apuntado. En realidad así la cosa es más difícil, porque el apuntado automático está desactivado, pero es más divertido. Además, el juego es compatible con pistola de luz y volante, menudo puntazo. Gráficamente adopta una estética tipo cómic que está muy bien, aunque no sean los modelos gráficos lo más destacado. Hombre, «Vice City» no es, pero si tienes un amiguete para jugar, le sacarás partido y te molará mucho lo de apuntar a toda velocidad. Ya verás...

Garaje virtual

Obviamente, Starsky y Hutch no podían conducir otra cosa que no fuera su flamante Ford Torino blanco y rojo (el "tomate rayado") durante las misiones. En cambio, en el modo de paseo virtual, puedes conducir una variada gama de vehículos, los cuales se consiguen encontrando llaves secretas. Hay de todo, incluyendo un coche de policía tradicional, ¡e incluso una furgoneta!













A la televisiva pareja de polis le ha sentado fetén el maquillaje "revival" de pixels y bits.

Ficha Técnica

Compañía
Empire

Género
Conducción

Lanzamiento
Julio

Cibercontacto
www.starsky-and-hutch.com/

Dirigido a ...
Jóvenes

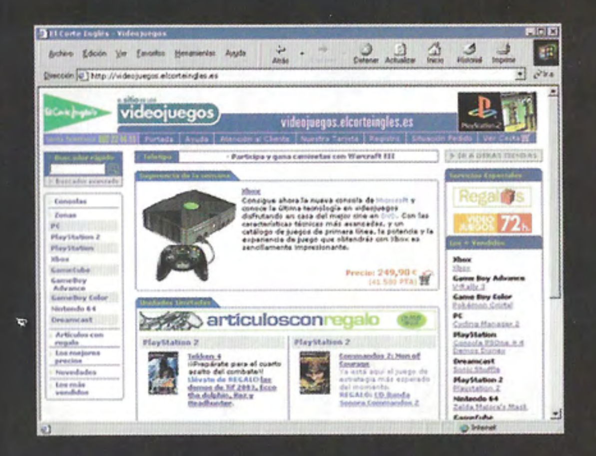
Plataformas
Xbox, PS2



Valoración

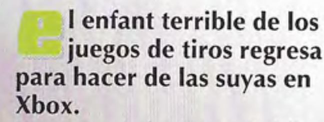
Apartado	Puntuación
Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■□□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■■□




videojuegos
videojuegos.elcorteingles.es
artículosconregalo

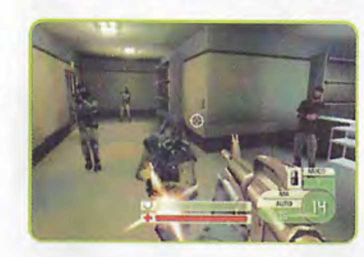
XBOX

SOLDIER OF FORTUNE
DOUBLE HELIX



El enfant terrible de los juegos de tiros regresa para hacer de las suyas en Xbox.

Y es que si el primer «Soldier of Fortune» escandalizó a la sociedad bien pensante con su descarnada violencia y el realismo con el que representaba el efecto de las armas de fuego sobre el cuerpo humano, esta segunda parte va a levantar auténticas ampollas. Bayonetas, granadas incendiarias y otras herramientas de destrucción como rifles automáticos y escopetas de gran calibre siembran la pantalla de caos y sufrimiento como pocas veces se ha contemplado en un videojuego. ¡Definitivamente, no es un juego para niños! Eso sí, no te creas que toda esta atención al detalle es solamente por el morbo: el juego identifica exactamente dónde impacta cada proyectil, de manera que si un enemigo va equipado con un chaleco antibalas, resulta que es preferible dispararle en un brazo porque le harás más daño. Después de todo, si no tiene brazo, ya no te va a poder disparar... ¡ugh! Los 55 niveles de la aventura individual garantizan muchas horas de juego experimentando con las 25 armas de las que consta tu arsenal. Si llega al final, la diversión continúa gracias al generador de misiones aleatorias, o también puedes conectarte a Xbox Live para disfrutar de las diversas modalidades de juego por equipos con otros nueve jugadores. Y agárrate, porque en total hay 20 mapas para multijugador, más los que se podrán descargar en el futuro. ¡Esos son un montón de escenarios! En fin, que «Soldier of Fortune 2» tiene chicha como para tenerte enganchado durante semanas.



UP&DOWN

▲ El generador de misiones es un puntazo. La crudeza de la acción agradará a los fans del gore.

▼ La extrema violencia con la que se representan las muertes puede resultar desagradable.

Compañía: Activision | Género: Shooter | Lanzamiento: Junio | Adultos

DRAGON'S LAIR 3D

Marchando otro chapuzón fresquito de nostalgia, que ya aprieta la canícula. A los jugones treintañeros (según las encuestas, el retrato-robot de los usuarios hispánicos) se nos hace la boca gazpacho al recordar "el juego" que nos dejó boquiabiertos en los salones recreativos-cocedero de mariscos en los años de Naranjito y la bruja Avería (por cierto, queremos videojuego electroduende ¡ya!). Esos gráficos recién salidos de una película de Don Bluth (y que ahora se llaman, como si hubiesen descubierto América, "cel shaded"), esa acción zigzagueante y contagiosa, ese milimetrado movimiento de palanquita para no caer engullidos en las fauces de una caverna o foso... Tras una carrera llena de baches en el universo consolero, ahora Dragonstone (¿quién si no?) vuelca el espíritu primigenio del «Lair» en su mágico caldero verde, consiguiendo una combinación de magia, brujería naïf y cartoon de la vieja escuela francamente irresistible. El zangolotino Dirk sigue en su empeño de salvar a la princesa Dafne de las garras del hediondo dragón Singe, sin perder de vista al mago Mordroc, que tiene las escrituras del castillo donde se desenvuelve el cotarro. Un excepcional modelado y textura 3D cobija a más de 150 animaciones con genuino sabor dibu (aunque con más volumen y detalle, cosa que igual choca a más de un nostálgico). También se conserva en formol la tradicional mecánica vertiginosa del juego, con quince niveles más anchos que Castilla, cuarenta escenarios y doscientos cincuenta nuevos callejones plagados de puzzles, trampas y secretos. Una maravilla que vuelve a echar fuego, aunque ya se sabe que, con los bosques, cuidadín.

Pura fantasía medieval de castillos, princesas, dragones y peligros.

UP&DOWN

▲ Preciosos gráficos y efectos pintados a mano y con la potencia del sistema 1080iHiFi.

▼ Algunos escenarios son un pelín repetitivos y algún new look demasiado modernete.

Compañía: UbiSoft | Género: Aventura | Lanzamiento: Julio | Todos los públicos

GAME BOY ADVANCE™

Fecha de lanzamiento
23 de julio





Reserva los juegos Pokémon Rubí ó Pokémon Zafiro* y llevate gratis una lámina adhesiva con nuevos Pokémon de ambos juegos. Además, al retirar tu reserva, te regalamos una exclusiva colchoneta Pokémon**



85x70 cm

El Corte Inglés

Nintendo

*oferta limitada a 8000 unidades
**oferta limitada a 8000 unidades

GBA

Pokémon Edición Rubí - Edición Zafiro

Tras una larga espera, GBA acoge en su catálogo a su título más deseado: la continuación de la mítica serie Pokémon. Si eres entrenador, ya puedes ir desempolvando tus pokéball, porque tienes que hacerte con todos... ¡otra vez!

La edición Rubí/Zafiro de Pokémon es muy similar en sus planteamientos básicos a los primeros juegos de Pokémon en GameBoy (la edición Roja/Azul). Básicamente se trata de un juego de rol en el que recorres una tierra imaginaria en la que los humanos y los pokémon conviven en armonía. Tu objetivo es capturar a cuantos pokémon puedas para formar y entrenar a un equipo competitivo capaz de derrotar a los líderes de los ocho gimnasios, así como frustrar los malvados planes del team magma/aqua (cambia según la versión). Además, también hay una serie de pokémon legendarios cuya captura está reservada a los entrenadores más tenaces.

A efectos de juego, Rubí/Zafiro ofrece cuarenta horas de diversión largas en las que hay mucho que hacer, ver y explorar. En total, puedes llegar a capturar 200 pokémon, de los cuales hay más de un centenar que son completamente nuevos, nunca vistos hasta ahora. Como viene siendo habitual, algunos de ellos son exclusivos de una u otra versión, con lo que se fomenta el intercambio de criaturas con otros cartuchos mediante cable link. La mecánica de los combates se ha enriquecido con la posibilidad de luchar en batallas de dos contra dos, y la crianza de pokémon es más estratégica que nunca mediante un ingenioso sistema de rasgos que ayudan a diferenciar a los pokémon de una misma especie. Un entrenador empedernido puede incluso alimentar a sus pokémon con unas golosinas especiales (los pokeblock) para mejorar sus atributos de cara a unos concursos de exhibición. El proceso de fabricación de estos pokeblock pasa por un divertido minijuego de coordinación en el que también pueden participar otros tres jugadores humanos.

Nuevo y reluciente

Otras novedades dignas de mención son dos tipos de bici nuevas, efectos meteorológicos que afectan a las batallas, habilidades específicas para cada tipo de pokémon (por ejemplo, Zigzagoon puede conseguir objetos, Goldeen mejora su velocidad cuando

Valoración

Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■■■■
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

SÍ
NO

Parece que se puede romper esta roca. ¿Usas GOLPE ROCA?

¿Cómo funcionan los pokeblock?

En tus viajes encontrarás bayas especiales que puedes dar a los pokémon para que las usen automáticamente en combate y se beneficien de sus efectos. Pero también puedes llevarlas a un mezclador y crear pokeblock con las que alimentar a tus pokémon. Estos pokeblock mejoran sus atributos, pero según sea el carácter de cada pokémon, y según lo bien que lo hayas hecho en el minijuego de mezcla, la mejora tendrá un efecto mayor o menor. Ojo, que hay un límite a cuantos pokebock puede tomar un pokémon, así que no conviene atiborrarlo con cualquier cosa.

TEST TEST TEST

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Rol

Lanzamiento
Junio

Cibercontacto
www.pokemon.com

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
GBA

El nuevo mundo pokémon no tiene relación con ninguno de los visto anterioremente.

Gráficamente es discreto, pero rebosa colorido y tiene algunos efectos especiales chulos.

llueve, etc.), nuevos iconos organizativos exclusivos para cada pokémon, y más. En total hay un montón de cosas nuevas para que el jugador veterano redescubra el maravilloso mundo pokémon, hasta el punto que se puede afirmar que éste es el mejor y más completo juego de la serie que se ha hecho hasta la fecha, ¡lo cual tiene mérito! Las únicas pegas serían que se han eliminado los acontecimientos específicos para ciertas horas del día (se acabó lo de esperar a que se haga de noche para ir a buscar pokémon nocturnos) y que los gráficos, aunque han mejorado y lucen hermosos, no han pegado un salto tan grande como el de otros juegos de GBA frente a GameBoy Color. Con todo, esta edición Rubí/Zafiro supone que el mundo pokémon se ha vuelto más profundo y divertido que nunca, y aunque la aventura principal en sí es relativamente sencilla, llegar a componer la escuadra pokémon definitiva será una tarea solo al alcance de verdaderos pokemaniacos. ¡A entrenar tocan!

Pokémon temperamentales

Ahora, cada pokémon tiene un rasgo de personalidad propia. Por ejemplo, puede que tu Torchic inicial sea de naturaleza tímida, pero a lo mejor el de otro jugador es serio o tal vez valiente. Al subir niveles de experiencia, este rasgo hace que mejore más rápido en una característica, y más lento en otra.

7 FLASHES

A la sombra de un sombrilla en el verano, la Game Boy qué rica está. Vamos, ni el "Marca" comentando los fichajes tomboleros sabe mejor. Conscientes de esta feliz sociedad, y a pesar de que los pokémon serán los reyezuelos del mambo, Nintendo plantea cobijo a la alternativa **«Digimon»**, con su **«Battle Spirit»** plagado de nuevos bichejos y armas más ingeniosas. Para acólitos. Mucha más solera histórica tiene **«Mister Driller»**, que presenta su segunda parte con idéntico afán anti-ladrillero pero con nuevos escenarios para desquiciar tan ricamente. Y no digamos la sección femenina más dicharachero: la de las **«Princesas Disney»**, que garantiza un bordado de acción y puzzles rubricado por gentiles damas como Cenicienta, Ariel, Blancanieves, Bella, Jasmine y la Bella Durmiente. Lilo y Pocahontas, para la secuela. Mucho más cañero se presenta **«Rock'n Roll Racing»**, locas carreras allende la galaxia con treinta vehículos acorazados y aguerridos. Ojo que explota. Otro clásico que salta al ruedo es **«Megaman Battle Network 3»**, con sus versiones Blue y White, donde podremos dar correctivo a Willy y sus virus con un sistema de combate revolucionario. Y para aplacar ánimos, el hámster **«Hamtaro Ham Ham Heartbreak»**, más tierno que



Un montón de armas curiosas y bichos de todo pelaje y condición te esperan en «Digimon Battle Spirit».


Locas carreras galácticas al son de la música más cañera en «Rock'n Roll Racing».

GBA

STUNTMAN



¿Huesos rotos a mí? Ja. Para los que les guste sentir el olor de la escayola calentita por la mañana, pueden darles infinitas gracias a Atari que, en una labor de miniaturización de aúpa, ha volcado todos los volantazos y galletas del «Stuntman» original en la portátil de Nintendo. ¿Que te pilla el atasco de la hora del ángelus embutido en un autobús-cocedero? Pues a conectarse con el vecino de asiento con el cablecito y a emular a los locos de Cannonball Castellana o Ramblas arriba. Sí, amigos, tras dejar el asfalto de la negra de Sony como los chorros del petroleo (nada de chapapote, ¿eh?), uno de los juegos más vibrantes y adrenalínicos del mercado (sin olvidar aquella publicidad con la rubia tejana dando lustre al capó, ¿eh pillines?) da el brinco a la GBA manteniendo su espíritu con el acelerador bien prieto. Ya se sabe: tendremos que echar el guante a los grandes estudios hollywoodienses, aunque sea por la puerta de servicio del gremio de los especialistas. Para ello tendremos que ir mejorando nuestro estatus y reputación desde la base: esto es, las teleseries de bajo presupuesto, donde también se zurran cosa fina. A través de seis películas, seis, deberemos ejecutar con precisión creciente una serie de acrobacias, volatines y pericias automovilísticas. Aunque la perfección de los escenarios y la espectacularidad de los golpes lógicamente hayan menguado, se conservan todos los modos de juego (carrera, conducción y editor, principalmente) y se potencia casi morbosamente las repeticiones de los mejores piñazos, para poder crear tu propia videoteca y mandarla a un «olé tus tortazos» cualquiera. Lo dicho: a triunfar en Jolibú, aunque sea a golpes, y olvida el «Monster Truck Madness» o el «Simpsons Road Rage». Esto sí que sí.







A través de 6 películas podremos emular a los especialistas y sus increíbles acrobacias .

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Conducción

Lanzamiento
Junio

Cibercontacto
www.atari.com

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
GBA, PS2.

Cuando rugen los minimotores

Tinta han sudado los mecánicos de Atari para conservar la prodigiosa maquinaria del «Stuntman» en la GBA. Gran parte de la culpa del éxito la tiene el revolucionario motor V3D del que dispone el juego, que permite liberar tiempo de la consola y poder integrar un mayor número de elementos. El resultado, como se puede apreciar a los mandos, es un manejo perfecto (¿para cuándo un mini-volante accesorio, a ver?) y un perfilado gráfico de muchos quilates.

Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad


AMPLÍA TU DIVERSIÓN.
GAME BOY PLAYER, DISFRUTA DE LOS JUEGOS DE GAME BOY EN TU TV.
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY PLAYER
GAME BOY ADVANCE
Game Boy Player™, ® And Game Boy Advance are Trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. TM, ® And the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo.

GBA

DRAGONBALL Z LEGACY OF GOKU 2


Una serie de submisiones te pondrán a prueba para luego acometer empresas mayores.





Goku y sus amigos siguen entrenando duro para salvar al mundo y convertirse en los guerreros más poderosos del universo.
En este inusual juego de rol estilo «Zelda» tienes la ocasión de revivir los momentos más emocionantes de la historia de Dragonball, a lo largo de una línea argumental épica que se extiende por toda la saga de los androides y Cell. En tu lucha con las fuerzas del mal te meterás en el papel de Piccolo, Gohan, Trunks, Vegeta, y por supuesto Goku, interactuando con todos tus personajes favoritos de la serie de televisión y el cómic. En realidad esta secuela es bastante parecida a su primera parte, si bien en esta ocasión el tiempo que tendrás que invertir para recorrerla de cabo a rabo es bastante mayor. Esto se debe a que hay numerosas submisiones de ir de aquí para allá, durante las cuales aprovechas para mejorar tus habilidades y prepararte para los combates posteriores. El sistema de control, benditos sean los desarrolladores por escuchar las críticas, es menos duro que antes, con lo que manejar a los personajes resulta mucho menos extenuante para los pulgares. Repiten, eso sí, la buena presentación gráfica y el un tanto dudoso sistema de detección impactos, que crea algún o que otro efecto raro. Pero si no te molestó en la primera parte... Lo mejor del juego es la fidelidad con la que sigue la trama de Dragonball y las técnicas reconocibles, como el Kamehameha, el ataque Big-Bang o el Cañón de haz especial, que molan cantidad. Para fans recalcitrantes.



UP&DOWN

Manejas a los cinco personajes más carismáticos de Dragonball. Es una aventura larga y muy épica.

La detección de impacto un tanto distrayente. Las peleas repetitivas para subir de nivel cansan.

Compañía: Atari | Género: Rol | Lanzamiento: Julio | Todos los públicos

WARIO WARE Inc.

¿Nuestro tacañón preferido convertido en mangante, digo magnate, de los videojuegos?
Todo es posible en el planeta Nintendo, amigos. Pues sí, pues sí, nuestro ya entrañable Wario, con su centro de operaciones de Diamantépolis, pretende lucrarse con su emporio Wario Ware Inc. de la mejor manera que recomienda los manuales de economía: bajo coste y mano de obra pírrica. Para ello, el negrero cuenta con ocho colaboradores, que elaborarán siete clases de minijuegos (bueno, más bien microjuegos, como ya veremos a continuación) según otros tantos géneros: deportes, clásicos de Nintendo, ciencia-ficción, realidad, pruebas para darle al coco, naturaleza y un esquinazo de inclasificables llamado "extraño". En total, cerca de doscientos cascharrillos. Así que, a templar los nervios y a agudizar los reflejos y las meninges, porque la cosa se las trae. Tras una introducción muy maja y colorista, donde se presenta a cada personaje con simpatía e ingenio, entramos rapidito en materia. Para superar cada nivel, tendremos que resolver, con sólo tres posibilidades de fallo, al menos quince pruebas, algunas tan simples como saltar un par de vallas o hacer que Lassie nos dé la patita, y otras intrincadas y retorcidillas como meter el meñique en una enorme napia, sorberle la mucosidad a una linda damisela o acometer una mini-versión de «Super Mario» o «Metroid». Todo, sazonado con una musiquilla tragaperruna para añadir más adrenalina y enganche al sistema. Y si se supera a Wario en la última fase, aún hay niveles extra de propina, sin contar desafíos para dos jugadores. En fin, una sanísima locura para disfrutar a la sombra de una sombrilla.

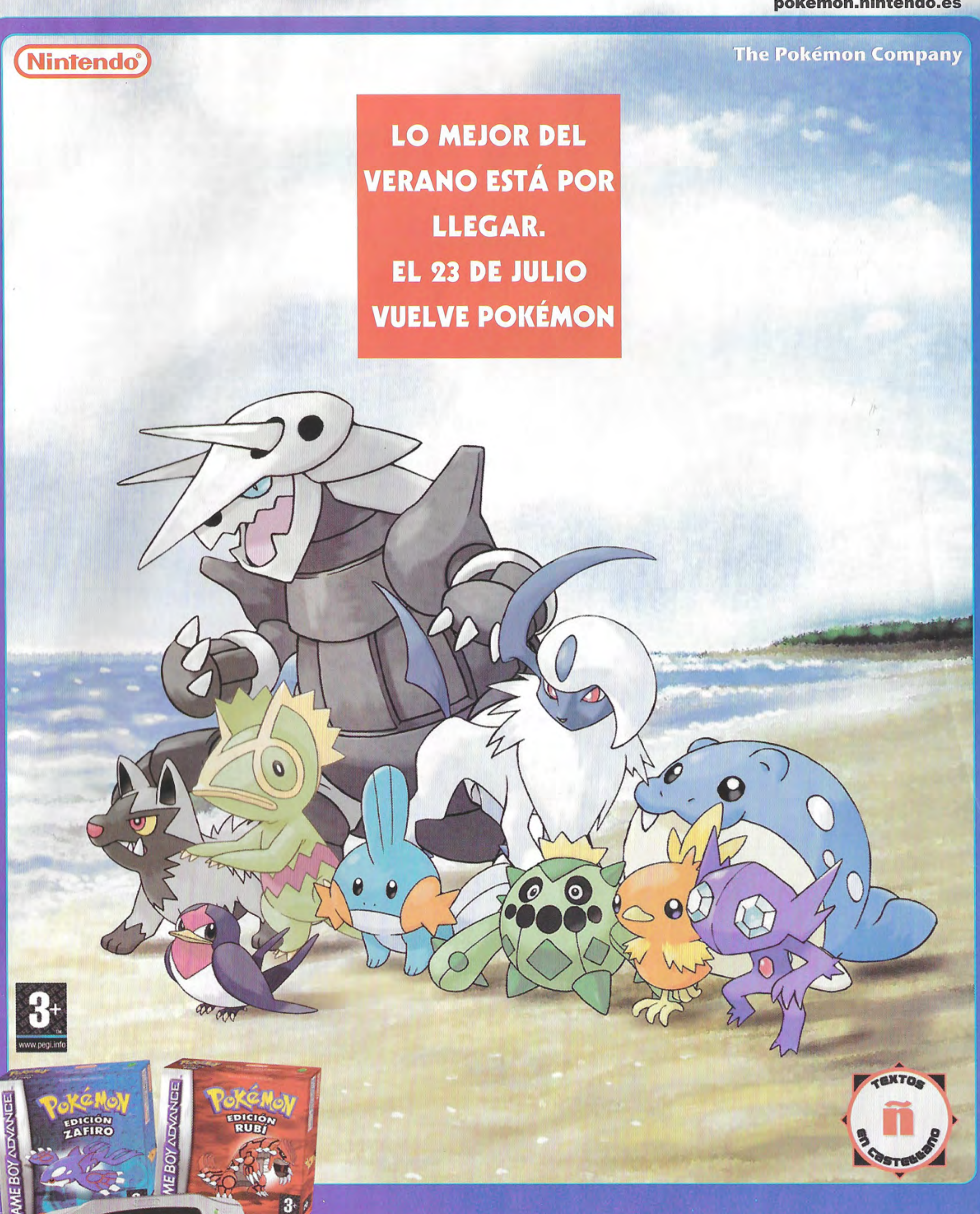

UP&DOWN

Frenesí ordenado y altamente contagioso. Algunas pruebas son de lo más imaginativas...

...aunque otras son más tontas que Abundio. En un momento dado puede acabar con nuestros nervios.



Compañía: Nintendo | Género: Plataforma | Lanzamiento: Junio | Todos los públicos



Nuevos personajes. Nuevos Mundos. Nuevas Aventuras.
Nuevo combate dos contra dos. Mejores Gráficos.

Sólo para GAME BOY ADVANCE™ y GAME BOY ADVANCE SP™

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Enter the Matrix (PS2)

Entra en el programa de hacking del juego. Introduce CHEAT.EXE y se desbloqueará el menú de trampas. A continuación introduce el código correspondiente al efecto deseado:

Potencia de fuego máxima: 0034AFFF
Munición ilimitada: 1DDF2556
Focus ilimitado: 69E5D9E4
Recuperación rápida de focus: FFF0020A
Salud ilimitada: 7F4DF451
Movimientos sigilosos: 4516DF45
Los enemigos no te ven: FFFFFFF1
Modo turbo: FF00001A
Baja gravedad: BB013FFF

The Hulk (NGC)

Todos estos trucos se activan desde el menú de introducción de códigos de la pantalla de opciones. Desde allí, introduce el código correspondiente al truco que deseas desbloquear en el menú de trucos.

Invulnerabilidad: GMMSKIN.
Regeneración más rápida: FLSHWND.
Medidor de furia siempre a tope: ANGMNGT
Continuaciones ilimitadas: GRNCHTR
Doblar puntos de golpe de Hulk: HLTHDSE
Doblar puntos de golpe de los enemigos: BRNGITN
Puntos de golpe de los enemigos a la mitad: MMMYHLP
Puñetazo brutal: FSTOFRY
Puzzles resueltos: BRCESTN
Reiniciar puntuación máxima: NMBTHIH
Desbloquear todos los niveles: TRUBLVR

Club de fans

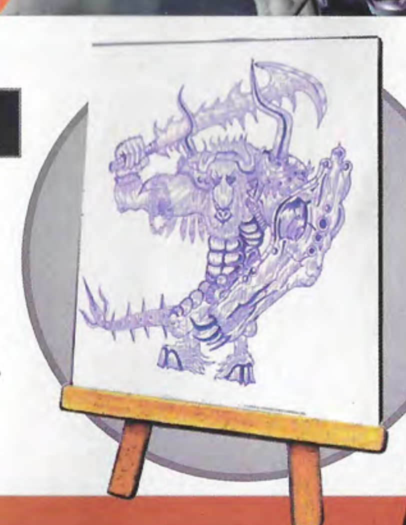
He leído por ahí que «Ghosthunter» será para jugones con buen paladar. ¿Qué hay de cierto?
Alicia Soto. *Algeciras*

Ghosthunter

Compartimos esa opinión. No hay más que seguirle los pasos al "prota" para darse rápidamente cuenta de que la aventura de terror que nos propone este juego es de muchos quilates. Para empezar, aunque el argumento parezca trillado, meterte en la piel del poli Lazarus en busca de su compañera abducida por un espectro, que tiene que esgrimir todo un sofisticado arsenal de armas y gadgets con los que cazar fantasmas a través de un itinerario más espeluznante que los pasillos de la casa de Norman Bates, es una invitación difícil de rechazar para los corazones intrépidos a prueba de sustos. Pero es que esta propuesta combinada de puzzles, acción e infiltración, inspirada en títulos clásicos del cine de terror, y rebosante de un nivel técnico detallado en cada telaraña y en cada monstruo de quitar el hipo, ofrece suficientes buenas razones para paladares consoleros variados, incluso para quienes son más huidizos al género. Además, las pinceladas de humor negro ofrecidas novedosamente aquí te van a dibujar, seguro, más de una sonrisa a partir de su lanzamiento a finales de año. Para relajar tensiones, oiga.

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

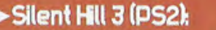
Galería



El legendario Rygar se encuentra en su fantástica aventura con personajes como el del dibujo, realizado con maestría por Manuel Navarro Piña. ¡Fantastic, Manuel!

Si quieres exponer tu obra de arte en "La Galería" envíanosla a Pza. Marqués de Salamanca10, 2º drcha. 28006-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com





NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Silent Hill 3 (PS2):** La segunda parte nos dejó con tantas ganas de más, que nos hemos abalanzado sobre este juego con auténtica ansia.
2. **Return to Castle Wolfenstein (Xbox):** Masacrar nazis está muy visto, pero cuando hay fuerzas paranormales de por medio, la cosa se anima mucho. Además, ¡las partidas en Xbox Live son de lo mejor!
3. **Midtown Madness 3 (Xbox):** No tan divertido como «Crazy Taxi 3», pero las buenas maneras que apunta este juego nos han enganchado.
4. **Resident Evil 3 (NGC):** ¡Los clásicos nunca mueren! Pese a la decepción de que no le hayan actualizado los gráficos, volver a visitar Racoon City en compañía de Jill Valentine es siempre un placer.
5. **Enter the Matrix (PS2):** ¿Quieres descargar adrenalina? Las dosis que te proporciona esta acción sin tregua son ilimitadas. ¡Pura dinamita!

Retrato Robot ...

... Kazuya

Edad: Frisa la cincuentena, aunque parece haber pactado con Belcebú (nada de extrañar, porque casi le tutea).
Apariencia Heladora. Ojito biónico, cejas a los Jack Nicholson, cresta modelo hacha, cicatrices hasta en el DNI... como para presentárselo a tu madre, vamos.

Familia: A su lado, los Corleone parecen los habitantes de «La casa de la pradera». El peor de todos, su papá Heihachi, que le arrojó a un volcán en «Tekken 3» tras haberle desbaratado sus planes megalómanos. Claro que en la siguiente entrega sirvió la venganza calentita. Tampoco hay que perder de vista a su churumbel Jin o a Jun Kazama, la madre de la criatura.
Poderío: Inmenso. Maneja los guanteletes como si fuesen abanicos endiablados. Por no contar sus canillas de hierro o sus relámpagos destroza-sienes. Un angelito la criatura (aunque le gustan más los trapitos que a Beckham).

Porvenir: Con esa actitud, este chico llegará lejos. Ya se comenta que en la quinta parte se comerá con patatas a cualquier gallito y que, en la anunciada película de «Tekken», será la estrella absoluta (¿se habrá presentado al casting el malo malísimo de «Samuráis»?).

Te lo dice Galibo ...

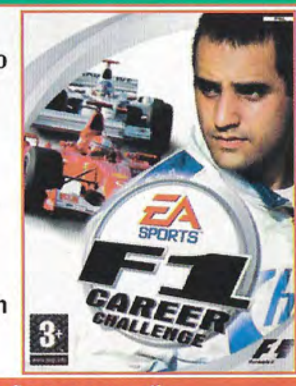
Las nuevas heroínas

No sé si os habréis fijado, pero las heroínas de los videojuegos de terror, por lo general, son mujeres de armas tomar. La última exponente de esta tendencia lo tenemos en Heather, acongojada protagonista de Silent Hill 3, que lejos de amilanarse en su primer encuentro con un monstruo, no duda en coger una pistola y acribillar al bicho. A lo largo de su aventura se pertrecha con una cañería de acero, una maza de aspecto medieval e incluso una espada de samurai con la que hacer sushi a los infortunados seres que se cruzan en su camino. ¡Y hay que ver cómo se ensaña la tía con el enemigo caído!
En cambio, Alyssa de ‹Clock Tower 3› es todo lo contrario. Con su uniforme de colegiala y sus maneras de conejillo asustado, lo mejor que sabe hacer esta pobre ingenua es salir corriendo y esconderse. Aunque eso sí, de vez en cuando le da el pronto y es capaz de estamparle una silla en la cabeza al monstruo de turno. Pero vamos, luego no se lía a darle patadas en el suelo ni nada, como sin duda habría hecho Heather. ¿Cuál de estas dos heroínas te gusta más? ¿La modosita Alyssa, o la aguerrida Heather? ¡Escríbenos a Megaconsolas para contárnoslo!



Llamada a todos los Megaconsoleros

¿Te gustaría conseguir los trucos de tus juegos favoritos? Pues no dudes en decírnoslo porque estamos preparando algo muy, pero que muy especial para ti.
Si además quieres ganar gratis el juego F1Career Challenge para la consola que desees, escríbenos con mucha "grasia y salero" qué juegos te gustan más y por qué. El ganador saldrá seleccionado de la carta más divertida y original, que publicaremos en el próximo número.



Puedes escribirnos a:
Plaza Marqués de Salamanca 10, 2º drcha. 28006-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com

Los juegos del verano

Llegan los meses de verano, y con ellos, los maravillosos días de sol, playa y piscina que llevamos esperando todo el año. Es la época ideal para animar las sobremesas con unas refrescantes sesiones de juego de inspiración veraniega.

Porque sí, en efecto, en el verano también llega a las consolas, y lo hace para quedarse luego todo el año recordándonos tiempos felices al sol. ¿Y qué decir de los pobres infelices que no han podido irse de vacaciones? Nos referimos a esos sufridos jugadores que se pasan el verano currando como esclavos frente a un ordenador, mientras se cuecen en sus propios jugos por el efecto abrasador que el asfalto recalentado tiene sobre el ambiente. Estos desdichados son los que más agradecen enchufar un rato la consola y sentirse transportados a un universo alternativo donde las chicas lucen esplendorosos bikinis, el sol calienta lo justo, y siempre hay tiempo para darse un buen chapuzón en un paraje paradisíaco a pie de playa, tal vez practicando algún emocionante deporte acuático virtual.

Agua va

Dentro de esta última categoría tenemos un buen puñado de representantes. Ya desde los mismos títulos de lanzamiento de GameCube nos encontramos a «Wave Race: Blue Storm» y sus asombrosos efectos de agua. La cosa iba de carreras de motos acuáticas, que de ser más realistas habrían salpicado fuera de la pantalla. En esta misma línea de chapoteo tuvimos luego «Kelly Slater's Pro Surfer», ya para todas las plataformas, que trasladaba la acción propia de un Tony Hawk al emocionante remontar de las olas de los ambientes surferos. El último y mas asombroso de estos deportes acuáticos extremos ha sido el «Wakeboarding Unleashed» de Shaun Murray, el cual incorpora un originalísimo concepto de multijugador: mientras un jugador conduce la lancha, el otro se ocupa de ser remolcado y hacer las piruetas. Adrenalina a tope. Todo lo contrario que «Ever Blue 2», un relajante juego de submarinismo dirigido a quienes gusten de gozar con la exploración del fondo del mar.

Por otro lado, los que prefieran retozar en la arena en vez de mojarse el bañador también tienen una variada gama de opciones. A la cabeza de la revolución playera tenemos a las sensuales muchachuelas de «Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball», cuyos conjuntos han inspirado una colección de bañadores oficiales en la vida real. «Beach Spikers», «Summer Heat Beach Volley» y el muy gamberro «Outlaw Volleyball» son las otras opciones que tienen los jugones para practicar este sano deporte playero sin moverse de casa ni quemarse los pies. Sin olvidar, claro está, propuestas más futboleras como son «Pro Beach Soccer», un juego que te sigue recordando también en la estación estival cuál es el deporte rey.

Aparte de todos estos juegos propios del verano, también hay muchos otros títulos que, sin ser específicamente playeros, ofrecen una experiencia claramente refrescante. Sin ir más lejos, dos titulazos como «Super Mario Sunshine» y «Zelda: Wind Waker» tienen clara vocación por los ambientes vacacionales. Algo que se agradece mucho en esos molestos días lluviosos en los que añoras contemplar el sol, ¡aunque solo sea en la pantalla de un videojuego!

Tras el éxito de «DOA: Extreme Volleyball», lo de las chicas saltando sobre la arena se ha convertido en un auténtico furor. Tal es el caso de «Summer Heat Beach Volley», que deja de lado las actividades sociales y recreativas en favor del deporte. ¡Guau, cómo quema!



El verano es una buena ocasión para meterse con un juego de ambientación refrescante. Dos buenos títulos para comenzar son «Mario Sunshine» y «The Legend of Zelda: Wind Waker». ¡Vaya calidad, amigos!

La liga ha terminado, pero eso no quiere decir que nos tengamos que quedar sin nuestra correspondiente ración de fútbol. En «Pro Beach Soccer» puedes cambiar el frenético ambiente de los estadios por una relajante playa, y descubrir las bondades de esta variante del fútbol tradicional. ¡El caso es marcar goles!

¿Qué compendio de juegos veraniegos estaría completo sin un título de surf? «Kelly Slater's Pro Surfer» es con toda probabilidad la mejor representación que se ha hecho de este fascinante y adrenalítico deporte pasado por agua. Con la ventaja de que no te pegas un planchazo de dejarte el cuerpo como salmonete cuando caes de la ola al intentar hacer un *pipe line* de cine.

Los aficionados al submarinismo ya tienen su solución consolera en «Ever Blue 2», un juego diferente a todos que se nota está realizado por aficionados a las inmersiones. Tiene toques de rol y tal, pero prima la exploración de las profundidades del mar a lo Costeau.

No lo confundas con el esquí acuático, lo que se practica en «Wakeboarding Unleashed» es un deporte extremo mucho más complicado donde tendrás que hacer piruetas y combinaciones de fantasía a lo «Tony Hawk», o incluso pilotar una lancha.



Compatible con:

Pídelo por SMS al 7667
o en el 906.886.671, tu eliges!



NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - ERICSSON - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

TONOS (SONIDOS, MELODÍAS), PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

Por SMS (mensaje): Envía TONO99 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO99 996536

Por TELÉFONO: Llama al 906.886.671, marca la referencia y tu número de teléfono.

Lista EXITOS TOP 40

- 996730 Puedes Contar Conmigo - POP NACIO.
- 996780 Que Corra El Aire - OT2
- 996750 Jaleo - POP NACIONAL

1 No Te Escaparás – POP NACIONAL – Referencia 996802

- 996799 Una Emoción Para Siempre - POP NA.
- 996733 American Life - POP INTERNACIONAL
- 996838 La Madre De Jose - POP NACIONAL
- 996792 Bye Bye - POP NACIONAL
- 996637 DareDevil (Bring Me To Life) - CINE
- 996774 Qué Más Da - POP NACIONAL

Los + VENDIDOS

- 996503 Bola De Dragón - TV
- 995566 Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
- 995956 El Último Mohicano - CINE

1 Super Mario Bros – VIDEOJUEGOS – Referencia 995530

- 996711 Somewhere I Belong - ROCK INTERN.
- 996302 Molinos De Viento - ROCK NACIONAL
- 996617 8 Miles - CINE
- 996623 Dime - OT2 (EUROVISION)
- 996560 Sámbame - TV UPA
- 996758 Husan (Anuncio Peugeot 206) - TV

2 Shin Chan – TV – Referencia 996536

- 996186 Without Me - RAP
- 996407 Crash Bandicoot - VIDEOJUEGOS
- 996666 El Novio De La Muerte - HIM. LEGION
- 996507 Lose Yourself - RAP
- 996760 Hasiendo El Amor - TV HG
- 966071 Spiderman - CINE
- 996675 Comando G - TV
- 996667 Lucifer - POP NACIONAL
- 996708 Sing For The Moment - RAP

NOVEDADES

- 996837 Heaven's Gate - DANCE/TECHNO
- 997094 Faithfulness - Anuncio Renault Scenic
- 997093 Son De Amores - POP NACIONAL

1 Tu Es Foutu – DANCE/TECHNO – Referencia 996601

- 996806 Loca - TV HG
- 996805 Pokemon - VIDEOJUEGOS
- 996803 Mundian To Bach Ke - POP INTERNA.
- 997090 Ven Ven Ven - POP NACIONAL
- 997089 Parando El Tiempo - OT2
- 997088 Besa Mi Piel - OT1

2 Mucho Pocho – TV (HG) – Referencia 996819

- 996830 Verano Azul - TV
- 996808 Extrema Y Dura - ROCK NACIONAL
- 996815 Running On Empty - DANCE/TECHNO
- 996801 Whisper - ROCK INTERNACIONAL
- 996834 Qué Difícil Es Hacer El Amor En H.G
- 996840 Bso Embrujadas - TV
- 996823 Ritmo De La Noche - TV HG
- 996956 Start Me Up - ROCK INTERNACIONAL



- 995865 Infected
- 996783 Fiesta (Anuncio Cruzcampo)
- 996570 Libertine

1 Zanarkand – DANCE / TECHNO – Referencia 996512

- 996214 Flying Free
- 996789 Heaven Is A Place On Earth
- 995950 Played A Live (Bongo Song)
- 996541 Scorpia

El BUSCADOR

¡Ahora puedes pedir cualquier TONO, IMAGEN ó LOGO sin saber la referencia y en cualquier momento!

TONOS
Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO99 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO99 INTERPRETE. Ejemplos: TONO99 SUPER MARIO BROS - TONO99 BARTHEZZ

IMAGENES
Envía simplemente IMAGEN99 y la categoría o texto al 7667 y te enviamos el mejor. Ejemplos: IMAGEN99 SHIN CHAN - IMAGEN99 XXX - IMAGEN99 VIDEOJUEGOS

LOGOS
Envía simplemente LOGO99 y la categoría o texto al 7667 y te enviamos el mejor. Ejemplos: LOGO99 ZELDA - LOGO99 MARIHUANA - LOGO99 VIDEOJUEGOS

IMAGENES, PÍDELAS ASÍ DE FÁCIL:

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Por SMS (mensaje): Envía IMAGEN99 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN99 994932

Por TELÉFONO: Llama al 906.886.671, marca la referencia y tu número de teléfono.



LOGOTALLER
Se original y crea tus propios logos!

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO.
4. Envía MILOGO99 TEXTO REF. LETRA REF.ICONO al 7667.

Ejemplo:
Si escribes, MILOGO99 Miguel 104 311 y lo envías al 7667

Recibes este fantástico logo en un instante: Miguel

TIPOS DE LETRA: 105, 108, 106, 104, 101, 103

ICONOS: 307, 301, 320, 303, 311, 317, 316, 304, 313, 315, 302, 321, 335, 332

Y SI LO QUIERES TODAVÍA MAS FÁCIL, envía MILOGO99 al 7667 y te guiamos con un menu muy fácil de utilizar y en un instante tendrás tu logo.

LOGOS, PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Por SMS (mensaje): Envía LOGO99 y la referencia al 7667. Ejemplo: LOGO99 991162

Por TELÉFONO: Llama al 906.886.671, marca la referencia y tu número de teléfono.

991162, 991133, 991193, 991214, 991226
990890, 991217, 991032, 990732, 990892, 990889
991177, 991213, 990836, 991218, 991225, 991216

NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715). ERICSSON (T39, T65 y T66). SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, S300, T100, T108, T400,V100 y V200 (logos solo como imagenes de mensaje). SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45,M50). Solo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, V808E, Timeport 250 y 260). SAGEM (Serie 9xx y 3xxx) y PHILIPS (casi todos los modelos). Solo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s).

SERVICIOS SMS VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES Y OPERADORAS

Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min.(IVA incl.). Coste SMS 0,90 Euros + IVA. Powered by Teamovil S.L.

PIROPOS

¿Enamorado/a? Envía simplemente PIROPO99 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra! Prueba también diferentes categorías: VERDE, DESAMOR, DISTANCIA, GRACIOSO...

Ejemplo: PIROPO99 VERDE

TRIVIAL
Juega al trivial y gana!

Hay preguntas para todos. Música, Deporte, Política, Arte, Ciencia, Cine, Historia y Ocio.

Envía el texto TRIVIAL99 al 7667 y si pasas el nivel 5 tienes premio seguro!

Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes.

JUEGOS VIDEOCONSOLAS
LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías: TRUCO99 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO99 PS2 DMC2
TRUCO99 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO99 PSX FIFA2003
TRUCO99 GAMECUBE RESIDENT EVIL





¿Serás capaz de encontrar el tesoro en "LA ISLA PERDIDA"?

Envía ISLA99 al 7667 y empieza la aventura. Cuidado con los Cocodrilos, Leones,...

JUEGO DE AVENTURAS

OJO! Si encuentras el tesoro te espera un regalo.





Una chica te espera inquieta en su dormitorio... Pero para llegar hasta ella tendrás que pasar por unas aventuras. Serás capaz?

JUEGO DE AVENTURAS

Envía CHIQUI99 al 7667 para la aventura.

Si la consigues tienes regalo seguro!!!

el PSICOPATA

Un Psicopata asesino está sembrando el terror en una misteriosa mansión. Usa tu instinto de detective para acabar con el.

Si te atreves envía PSICO99 al 7667

JUEGO DE AVENTURAS

Si lo consigues tienes regalo seguro!!!



Has tenido alguna aventura ultimamente? Aquí tienes la posibilidad de ligar o...;-), pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras.

Envía CARIBE99 al 7667 y mojate!

Si lo consigues te espera un premio seguro!

JUEGO DE AVENTURAS



Serás capaz de liberar a tu pueblo, que está gobernado por Vikfredo, el malvado mago?

Envía VIK99 al 7667

OJO! En el camino podrás encontrarte Trolls, Duendes, objetos mágicos, etc...

¡Si lo consigues te espera un premio seguro!

JUEGO DE AVENTURAS



Licencia: SGAERMV&M/503/04/0014


FORMA UN EQUIPO.
Y DALES CAÑA TAMBIÉN ONLINE
INCLUYE AURICULARES CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
ESCUADRÓN: Tú y hasta 16 jugadores repartidos en 2 equipos rivales.
MISIÓN: Lucha online usando la banda ancha y el adaptador de red PS2, y demuestra quién es el jefe.
EQUIPAMIENTO: Ejecuta durante la batalla hábiles estrategias y comunícate con tu equipo a través de los auriculares SOCOM con micrófono incorporado .
EXTRAS: ¿Has demostrado ya que tu escuadrón es invencible? Juega al excitante modo offline de un sólo jugador. Y móntate la guerra por tu cuenta.
www.socom-game.com
PlayStation.2
MODO ONLINE INCLUIDO
SOCOM
U.S. NAVY SEALS
16+
Modo online incluido, a través de banda ancha con adaptador de red (Ethernet para PlayStation 2). Auriculares incluidos.
PlayStation.2
EL OTRO LADO
es.playstation.com